EDITED VOLUME SERIES

MEDIA, KNOWLEDGE AND EDUCATION:

Cultures and Ethics of Sharing

MEDIEN – WISSEN – BILDUNG:

Kulturen und Ethiken des Teilens

Wolfgang Sützl, Felix Stalder, Ronald Maier, Theo Hug (Eds.)

innsbruck university press

EDITED VOLUME SERIES

universität
innsbruck

innsbruck university press

Wolfgang Sützl, Felix Stalder, Ronald Maier, Theo Hug (Eds.)

MEDIA, KNOWLEDGE AND EDUCATION:
Cultures and Ethics of Sharing

MEDIEN – WISSEN – BILDUNG:
Kulturen und Ethiken des Teilens

Wolfgang Sützl
Institut für Psychosoziale Intervention und Kommunikationsforschung, Universität Innsbruck

Felix Stalder
Institut für Psychosoziale Intervention und Kommunikationsforschung, Universität Innsbruck

Ronald Maier
Institut für Wirtschaftsinformatik, Produktionswirtschaft und Logistik, Universität Innsbruck

Theo Hug
Institut für Psychosoziale Intervention und Kommunikationsforschung, Universität Innsbruck

Diese Publikation wurde mit finanzieller Unterstützung des Dekanats der Fakultät für Bildungswissenschaften, des Dekanats der Fakultät für Betriebswirtschaft, des Vizerektorats für Forschung der Universität Innsbruck (Sonderbudget HYPO 2012) sowie des Fonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung (FWF, Projekt-Nr. P 21431-G16) gedruckt.

ims innsbruck media studies

FWF Der Wissenschaftsfonds.

universität innsbruck

Universität Innsbruck
1. Auflage

www.uibk.ac.at/iup
Umschlaggestaltung: Victoria Hindley
ISBN 978-3-902811-74-5

Inhalt

II.1. Theorien des Teilens

II.2. Praktiken des Teilens

Introduction

This is a volume of essays about sharing. Few people could have predicted that practices of sharing would gain such prominence in contemporary society. It is, arguably, one of the most unexpected developments of the early 21st century. Surprising, but not inexplicable. Over the last decade, numerous developments have taken place that created conditions under which new practices could flourish and the roles of sociability and sharing are being re-examined. For example, the very idea of man and woman as *homo economicus*, that is creatures that will naturally gravitate towards the pursuit of narrow self-interest and, thus, the need of society to organize itself as to make productive use of this supposed essential characteristic, has been called into question with renewed vigor. A global protest movement exposed the depth of the desire to articulate alternative trajectories based on a different set of values than those that appeared to have caused the current financial crisis. At the same time, access to advanced information and communication technology for sharing is increasingly not only available virtually everywhere, but also warmly welcome by vast numbers of people in our societies who allocate substantial amounts of attention, time and effort to experimenting with it and thus interweave it into the fabric of their everyday lives. A number of flagship projects – most notably Free Software and Wikipedia, but also the social web more generally – have shown that sharing and collaboration can lead to results that are comparable, if not superior, to traditionally produced products and that new types of organizations which embody these principles are sustainable, adaptive to changing environments and resilient in the face of dynamic economic developments. An entire generation of media savvy, radically globalized people is growing up with an experience in their personal, daily lives that sharing (digital) goods is an essential dimension of how friendships and communities of all kinds are being built and maintained. At the moment, this experience stands in stark contrasts to other experiences of social life where competition and individual possessiveness are dominant and it is impossible to predict how such fundamentally diverging value sets will coexist and interact. What is clear, though, is that sharing as basal form of social interaction is being reexamined and this opens up new perspectives on human culture and history and as well as on diverse contemporary dynamics, far beyond the digital domain.

With this volume, we want to contribute to this collective effort of rethinking sharing and its role in society. The individual texts in this volume where first presented at the conference "Cultures and Ethics of Sharing" which took place at the University of Innsbruck, Austria, in November 2011 (http://medien.uibk.ac.at/mwb2011). It was a multidisciplinary and bilingual effort to bring together a wide range of perspectives on sharing to examine the potential of putting sharing as a social practice at the center of the debate. The first impression during the conference was, indeed, that there are many new questions opened

by these perspectives, questions that need to be addressed from different disciplinary perspectives and from many different cultural backgrounds. It became also clear that the enthusiasm for sharing needs to be tempered with critical attention to practices where sharing might lead to either undesired outcomes or are embedded in wider social practices whose dynamics run counter to the ethos of sharing and cooperation.

This impression has deepened as we revised and edited the papers. The bilingual format of the conference has been preserved in this book, which has an English and a German section. Each reflects the particular intellectual resources that either tradition can bring to bear on the theme of sharing. In any language, the focus on sharing yields an unusual combination of practical and utopian perspectives. Sharing is always done in concrete settings, under particular conditions, yet these very practices often point beyond themselves, towards a horizon of transformed social relationship, cultural dynamics and normative frameworks. This characteristic of the discourse on sharing is reflected in the table of contents of this volume. In the English language section, there are two chapters, the first focusing on context and horizons, entitled the *Social Dynamics of Sharing*, the second focusing on particular case studies, entitled *Communities and Institutions*. In the first section, *Volker Grassmuck* reviews the literary role of sharing in cultural evolution over the last 5000 years. He notes that increasingly, the Darwinan view of cultural evolution as driven by needs and competition, is complemented by recognizing the role of collaboration and sharing throughout history. *Katharine Sarikakis* focuses on how current policy and political economic environments are constituting sharing as particular acts, creating differentiation between sharing practices that are welcomed and those which are demonized. *Nicolas John* examines the spread of the use of the word sharing in the context of social media. As he points out, the expansion of the term is rather problematic as it serves also to paper over contentious practices, as in commercial platforms "sharing personal data with third parties".

The second set of articles focuses on particular communities and the institutional setting they create bottom up through the practice of sharing. *Magnus Lawrie* looks at the interplay of institutional and self-instituted dynamics in the context of a European research project called *Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice* (ELMCIP). Also situated within an educational context is the study by *Manuela Farinosi* and *Leopoldina Fortunati* who examine practices of sharing within a distributed group of students at two universities in Northern Italy. *Sebastian Sevignani* examines the tension between sharing and privacy within social networking sites. *Julia Rone* offers a detailed and wide-ranging examination of the contradiction of sharing within commercial online forums in Bulgaria. There, the rhetoric of sharing is often contradicted by the crude practices and commercial/political interests of the owners of the platforms on which the exchanges take place. This stands in stark contrast to *Andrea Hemetsberger's* study of shar-

ing within free software projects and the rich and subtle institutional and normative frameworks that have evolved over the last decade.

The German language section starts with a set of papers on theoretical aspects of sharing. *Alexander Unger* investgates how mediatization has impacted on sharing as a basic social practice, using the cultures of remix and modding as examples. Next, *Manfred Faßler* describes how the meaning of sharing shifts away from caring and distributing towards sharing as a contribution towards production. *Hans-Martin Schönherr-Mann* begins his contribution with the seemingly simple question "was heißt Teilen"—meaning both 'what does sharing mean' and 'what calls for sharing?'—in order to then explore the motivation to share as simulation and seduction, drawing on Baudrillard and Lacan, amongst others. *Tobias Hölterhof* examines the relevance of German 20th century philosopher Max Scheler's phenomenology and ethics for social networks, focusing on the key concept of sympathy and its potential for an ethics of sharing. *Claudia Paganini* takes us back to the earliest writings of the Jewish-Christian traditions, enquiring into the modes of sharing information described in these books, and what they might tell us in terms of a current ethics of the media. *Michael Funk* examines the sharing of knowledge by distinguishing between theoretical knowledge and bodily knowledge and explores sharing in Indian and European classical music.

The last section of the book is on practices of sharing. The first of three contributions to this section is by *Doreen Hartmann*, who enquires into the relationship between openness and competition, looking at the subcultural values of the hacking, cracking and demoscene subcultures. Next, *Aletta Hinsken* looks at citations in pop literature as a way of sharing that is used in building identities. The final contribution of the book is by *Klaus Rummler* and *Karsten D. Wolf* and their empirical examination of the use of shared videos in learning processes.

The papers point into a lot of different directions, many hopeful, others less so. The debate on, and the research into practices of sharing are only beginning and we hope that these essays will contribute to deepening and expanding our vision of how sharing can transform society.

The conference 'Cultures and Ethics of Sharing' was the third in a series of conferences on "Media, Knowledge & Education" organized by the interdisciplinary forum Innsbruck Media Studies (http:/medien.uibk.ac.at) in collaboration with the Department of Information Systems, Production and Logistics Management at the University of Innsbruck (http://www.uibk.ac.at/wipl/index.html.en). It was conducted as part of a research project on media activism funded by the Austrian Science Fund (project P21431-G16) and held by the editors with support of the Austrian Federal Ministry of Science and Research, the Austrian Science Fund (FWF), the Austrian Association of Research and Development in Education (ÖFEB), the University of Innsbruck and its Faculty of Education as well as its

School of Management. Furthermore, it was solicited by two media partners, namely the Austrian Knowledge Management Platform (http://pwm.at/) and the European Learning Industry Group (http://elig.org/). The editors wish to thank the sponsors and partners and especially Valentin Dander for his excellent help in preparing and organizing the conference, Gerhard Ortner for maintaining the conference-website and his reliable layout work, Petra Grassnig for her accurate accounting, Pamela Johannes for her careful English language editing, Victoria Hindley for her masterful design of the book cover, Birgit Holzner and Carmen Drolshagen for their flexible and unfailing publishing support, and our principal supporters for the book production, the Austrian Science Fund (FWF), the Faculty of Education, the University of Innsbruck School of Management and the Vice Rectorate for Research at the University of Innsbruck (special budget HYPO 2012).

Innsbruck/Vienna, July 2012

Wolfgang Sützl, Felix Stalder, Ronald Maier, Theo Hug

Einführung

Die Beiträge im vorliegenden Band beschäftigen sich mit dem Thema „Teilen“. Dass das Teilen in der Gesellschaft der Gegenwart einmal eine so große Rolle spielen würde, hätte bis vor kurzem wohl kaum jemand vorausgesagt. Diese neue Bedeutung des Teilens ist wohl eine der überraschendsten Entwicklungen des frühen 21. Jahrhunderts – überraschend, aber nicht unerklärlich. In den vergangenen zehn Jahren gab es zahlreiche Entwicklungen, die Bedingungen schufen, in denen sich neue Praktiken entfalten konnten und die Rolle des sozialen Zusammenhalts und des Teilens neu gesehen werden. So wird die Figur des *homo economicus*, des Menschen, der von Natur aus ein eng definiertes Eigeninteresse verfolgt, erneut und nachdrücklich in Frage gestellt, und damit auch die Notwendigkeit, die Gesellschaft in einer Weise zu organisieren, welche diese vermeintliche natürliche menschliche Eigenschaft produktiv einsetzt. Eine globale Protestbewegung brachte ein tiefes Bedürfnis zum Ausdruck, alternative Wege einzuschlagen, die auf anderen Werten beruhten als jene, die allem Anschein nach zur Finanzkrise geführt hatten. Gleichzeitig sind hoch entwickelte Informations- und Kommunikationstechnologien, die das Teilen erleichtern, nicht nur beinahe überall verfügbar; sie stehen auch im Zentrum des Interesses zahlreicher Menschen, die viel Aufmerksamkeit, Zeit und Einsatz aufbringen, um mit diesen Technologien zu experimentieren und sie damit in die Abläufe ihres Alltagslebens eingliedern. Eine Anzahl von Vorzeigeprojekten – zu vorderst freie Software und Wikipedia, aber auch das soziale Web im Allgemeinen – haben gezeigt, dass Teilen und Zusammenarbeiten Ergebnisse bringen können, die mit herkömmlich produzierten Gütern vergleichbar oder diesen gar überlegen sind, und dass neue Organisationsformen, die auf diesen Grundsätzen beruhen, lebensfähig sind, sich an veränderte Umgebungen anpassen können und auch dynamische wirtschaftliche Entwicklungen gut überstehen. Eine ganze Generation von medienkompetenten, radikal globalisierten Menschen wächst mit der täglichen und persönlichen Erfahrung auf, dass das Teilen von (digitalen) Gütern ein unverzichtbares Element im Aufbau freundschaftlicher und gemeinschaftlicher Beziehungen verschiedenster Art ist. Heute stehen diese Erfahrungen im krassen Widerspruch zu anderen gesellschaftlichen Erfahrungen, bei denen Wettbewerb und individuelles Besitzstreben vorherrschen. Es ist unmöglich, vorauszusagen, wie solche auseinander weisende Werte koexistieren und sich zu einander verhalten werden. Klar ist indessen, dass das Teilen als grundlegendes Sozialverhalten erneutes Interesse auf sich zieht und sich dabei Perspektiven der menschlichen Kultur und Geschichte sowie verschiedene Dynamiken der Gegenwart auftun, die weit über den digitalen Bereich hinausgehen.

Mit diesem Band wollen wir einen Beitrag zu dieser kollektiven Arbeit leisten, das Teilen in der Gesellschaft neu zu denken. Die einzelnen hier veröffentlichten Beiträge wurden zuerst auf der internationalen Tagung „Kulturen und Ethiken des Teilens” vorgestellt, die

an der Universität Innsbruck im November 2011 stattfand (http://medien.uibk.ac.at/mwb2011). Die Tagung war ein multidisziplinäres und zweisprachiges Unterfangen, die eine Vielfalt von Perspektiven des Teilens zusammenführte und sie auf ihr Potenzial untersuchte, die soziale Praxis des Teilens zu fokussieren. Der erste Eindruck während der Tagung war, dass all diese Perspektiven in der Tat viele neue Fragen hervorbringen, die aus verschiedenen disziplinären Blickwinkeln und verschiedenen kulturellen Kontexten heraus behandelt werden müssen. Es wurde auch deutlich, dass die Begeisterung für das Teilen durch einen kritischen Zugang begrenzt werden muss, der jene Praktiken im Auge behält, wo das Teilen entweder zu unerwünschten Resultaten führt oder in einen Kontext von Praktiken eingebettet ist, deren Dynamik dem Ethos des Teilens und der Zusammenarbeit widerspricht.

Dieser erste Eindruck hat sich bei der Herausgabe dieses Buchs bestätigt. Das zweisprachige Format der Tagung wurde im Buch beibehalten, welches daher einen englisch- und einen deutschsprachigen Teil hat. Jeder Teil bringt spezifische intellektuelle Ressourcen zum Thema Teilen zum Tragen, die in den jeweiligen Kulturen vorhanden sind. Unabhängig von der Sprache führt die Auseinandersetzung mit dem Teilen zu einer ungewöhnlichen Sammlung praktischer und utopischer Perspektiven. Geteilt wird immer in konkreten Situationen und unter bestimmten Begleitumständen, dennoch weisen diese Praktiken oft über sich selbst hinaus, auf einen Horizont transformierter Sozialbeziehungen, kultureller Dynamiken und normativer Rahmenbedingungen. Diese Eigenschaft des Diskurses über das Teilen zeigt sich auch im Inhaltsverzeichnis dieses Bandes. Der englische Teil umfasst zwei Abschnitte. Deren erster behandelt die soziale Dynamik des Teilens (*Social Dynamics of Sharing*), der zweite Gemeinschaften und Institutionen (*Communities and Institutions*). Im ersten Beitrag untersucht *Volker Grassmuck* die Rolle des Teilens in der Kulturentwicklung der vergangenen 5000 Jahre. Er stellt fest, dass neben der darwinistischen Sicht der Kulturentwicklung, bei der Bedürfnisse und Wettkampf im Zentrum stehen, stets eine andere Sicht möglich ist, welche die Rolle der Zusammenarbeit und des Teilens in der Geschichte anerkennt. *Katharine Sarikakis*' Beitrag behandelt die Frage, wie politische Maßgaben das Teilen als spezifische Handlungen konstituieren und Differenzierungen zwischen erwünschten und dämonisierten Praktiken des Teilens herstellen. *Nicolas John* untersucht die Verbreitung des Wortes ‚Teilen' in den Social Media. Wie John feststellt, ist die Ausweitung des Begriffs problematisch, da damit auch umstrittene Praktiken wie „das Teilen von persönlichen Daten mit Dritten" verschleiert werden.

Die zweite Gruppe von Beiträgen legt das Augenmerk auf spezifische Gemeinschaften und die institutionellen Umgebungen, die sie durch „bottom-up" Praktiken des Teilens erzeugen. *Magnus Lawrie* befasst sich mit dem Wechselspiel zwischen institutionellen und selbst-instituierenden Dynamiken im Kontext der europäischen Forschungsprojekts *Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice* (ELMCIP).

Ebenfalls im Bereich der Bildung ist der Beitrag von *Manuela Farinosi* und *Leopoldina Fortunati* angesiedelt, der Praktiken des Teilens unter Studierenden an zwei norditalienischen Universitäten untersucht. *Sebastian Sevignani* befasst sich mit dem Spannungsverhältnis zwischen Teilen und Privatsphäre auf Social-Networking-Seiten. *Julia Rone* bietet eine detaillierte und weit reichende Untersuchung des Widerspruchs des Teilens auf kommerziellen Online-Foren in Bulgarien, wo die Rhetorik des Teilens oft durch krude Praktiken und kommerzielle und politische Interessen der Eigentümer der Plattformen, auf denen der Austausch stattfindet, unterlaufen wird. In Gegensatz dazu steht der Beitrag *Andrea Hemetsbergers*, eine Studie des Teilens in Freie-Software-Projekten und der weit verzweigten und differenzierten institutionellen und normativen Rahmenbedingungen, die diese in den vergangenen zehn Jahren hervorgebracht haben.

Der deutschsprachige Abschnitt beginnt mit einer Gruppen von Beiträgen über theoretische Aspekte des Teilens. *Alexander Unger* untersucht am Beispiel von Remix und Modding, wie sich die Mediatisierung auf das Teilen als grundlegende soziale Praxis ausgewirkt hat. Danach beschreibt *Manfred Faßler*, wie die Bedeutung des Teilens sich von fürsorglichem, versorgendem Teilen hin zum Teilen als Beitrag zur Produktion verändert hat. *Hans-Martin Schönherr-Mann* beginnt seinen Aufsatz mit der vermeintlich einfachen Frage „Was heißt Teilen?“, um dann mit Bezug u. a. auf Jean Baudrillard und Jacques Lacan die Motivation zum Teilen als Simulation und Verführung auszuloten. *Tobias Hölterhof* befasst sich mit der Bedeutung von Max Schelers Phänomenologie und Ethik für soziale Netzwerke, wobei besonders Schelers Begriff der ‘Sympathie’ auf seine Relevanz für eine Ethik des Teilens untersucht wird. *Claudia Paganini* erkundet die Verweise auf das Teilen, die in den frühesten Schriften der jüdisch-christlichen Tradition zu finden sind und stellt die Frage nach deren Gehalt im Kontext einer heutigen Ethik des Teilens. *Michael Funk* untersucht das Teilen von Wissen, indem er zwischen theoretischem und körperlichem Wissen unterscheidet und das Teilen anhand indischer und europäischer klassischer Musik behandelt.

Der letzte Abschnitt des Buchs behandelt Praktiken des Teilens. Der erste von drei Beiträgen zu dieser Thematik stammt von *Doreen Hartmann*, die dem Verhältnis vom Offenheit und Wettstreit im Kontext der subkulturellen Werte von Hackern, Cracker und Demoszenern auf den Grund geht. *Aletta Hinsken* befasst sich mit dem Zitat in der Popliteratur als Form des Teilens, die zur Identitätsbildung beiträgt. Im letzten Beitrag setzen sich *Klaus Rummler* und *Karsten Wolf* mit empirischen Umfragen zum Lernen mit geteilten Videos durch Jugendliche auseinander.

Die Beiträge weisen in viele verschiedene Richtungen, wobei viele optimistisch sind, aber durchaus nicht alle. Die Diskussionen und Forschungen über die Praktiken des Teilens

stehen erst am Anfang, und es ist unsere Hoffnung, dass die hier versammelten Aufsätze zu einer vertieften und erweiterten Wahrnehmung der gesellschaftlichen Möglichkeiten des Teilens beiträgt.

Die Tagung „Kulturen und Ethiken des Teilens“ war die dritte der Tagungsreihe „Medien, Wissen und Bildung“ und wurde vom interdisziplinären Forum Innsbruck Media Studies (http://medien.uibk.ac.at) in Zusammenarbeit mit dem Institut für Wirtschaftsinformatik, Produktionswirtschaft und Logistik der Universität Innsbruck veranstaltet (http://www.uibk.ac.at/wipl/). Sie fand im Rahmen des Forschungsprojekts Medienaktivismus (FWF-Projekt P21431-G16) und mit Unterstützung des Bundesministeriums für Wissenschaft und Forschung, des Fonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung (FWF), der Österreichischen Gesellschaft für Forschung und Entwicklung im Bildungswesen (ÖFEB) sowie der Fakultät für Bildungswissenschaften und der School of Management an der Universität Innsbruck statt. Die Tagung wurde überdies von zwei Medienpartnern mitgetragen, der Österreichischen Plattform Wissensmanagement (http://pwm.at/) und der European Learning Industry Group (http://elig.org/). Die Herausgeber danken den Sponsoren und Partnern, insbesondere Valentin Dander für seine hervorragende Unterstützung in der Vorbereitung und Veranstaltung der Tagung, Gerhard Ortner für die Gestaltung und Betreuung der Tagungswebseite sowie das zuverlässige Layout, Petra Grassnig für die gewissenhafte Buchhaltung, Pamela Johannes für die sorgfältigen Korrekturen der englischen Manuskripte, Victoria Hindley für ihren meisterhaften Umschlagentwurf, Birgit Holzner und Carmen Drolshagen für ihre flexible und zuverlässige Unterstützung in der Produktion, sowie unseren Sponsoren für diese Publikation, dem Fonds zur Förderung der wissenschaftlichen Forschung (FWF), dem Dekanat der Fakultät für Bildungswissenschaften, dem Dekanat der Fakultät für Betriebswirtschaft sowie dem Vizerektorat für Forschung der Universität Innsbruck (Sonderbudget HYPO 2012).

Innsbruck/Wien, Juli 2012

Wolfgang Sützl, Felix Stalder, Ronald Maier, Theo Hug

I.1. Social Dynamics of Sharing

The Sharing Turn: Why we are generally nice and have a good chance to cooperate our way out of the mess we have gotten ourselves into

Volker Grassmuck

Abstract

After a period of neoliberal blind faith in the power of economic self-interest and of austerity to tackle its catastrophic effects, we are re-discovering our more pleasant sides. There is currently a surge of interest in sharing – in research in various developmental sciences, in popular debate and most of all in practice. This paper proposes that our society is undergoing a Sharing Turn that has its roots in human nature and in cultural history, is media-technologically enabled by networked computers and is fueled by the rising anger over societal systems that fail to serve the public interest. It attempts to set out some of the roots, diverse manifestations and dynamics of this paradigmatic shift, and it expresses hope that the 'trending' values of sharing and cooperating will change the world for the better.

Dear reader, I would like to share some thoughts with you. That sounds easy enough. I have some thoughts on sharing, derived from practice, observation and literature. I have written them down. If you read them here, we may share some of these thoughts in common, and each of us can draw our own conclusions from them.

It sounds simple, yet, it is counter-intuitive. It runs counter to an intuition informed by the idea of the *Homo economicus*, the self-interested rational economic actor, who does not share but keeps things to himself, who does not cooperate but competes with others. Based on this image of human I should make the most of my assets by e.g. selling them exclusively for a hefty consulting fee. A landmark in the formation of that intuition was Garrett Hardin's essay on the "Tragedy of the Commons" (1968) telling us that sharing things in common does not work, because "freedom in a commons brings ruin to all".

This intuition is losing ground. Today, it is just as plausible, certainly among people like you, dear reader, who are interested in the phenomenon of sharing, to expect Open Access to a paper which is situated in a science commons, standing on the shoulders of generations of researchers and enabled by public funding.

'Sharing' is indeed a booming, or in contemporary parlance, a 'trending' issue. Contemporary commentary and marketing likes to make it seem like something entirely unprecedented emerged from the digital revolution, from Web 2.0, from social networks, from the generation of 'digital natives'. At the same time sharing appears as an eternal trait of mankind, that which distinguishes our species from our closest evolutionary relatives. News abound on new research in evolutionary biology and anthropology disproving the view of

humans as competitive, aggressive and brutish and showing that we are 'naturally nice' (e.g. Al Jazeera, 2012). Jeremy Rifkin, in his *Empathic Civilization* (2009) attempts nothing less than "an entirely new interpretation of the history of civilization" by focussing on the evolution of human empathy.

Yochai Benkler in his latest book (2011), pits the Leviathan of the state against the Invisible Hand of the market and both against the sharing Penguin of free software and free culture. Benkler recounts how the prevalence of these models shifted throughout history from feudalism through the industrial revolution and the Cold War, culminating in the neoliberal phase from the 1980s onwards which led to the dismantling of market regulations and welfare state and to the financial crisis of 2008. "Predictably, today we find ourselves facing a new crisis, our economic systems toppled by our blind faith in the power of self-interest and in our ability to harness it effectively through incentives and payoffs" (p. 7). The current wave of (interest in) sharing then appears as a reaction to the excesses of unregulated *Homo economicus*. Just like on the cover of the German Edition of the report on the *Limits to Privatization* to the Club of Rome (von Weizsäcker, 2005) the pendulum swings back from private to public. Solidarity, cooperation, generosity, hospitality, in short: sharing is re-emerging. Values, universal values even, are the primary concern in the new working programme of the Club of Rome (n.d.).

This paper proposes that our society is undergoing a Sharing Turn. It attempts to set out some of the roots, diverse manifestations and dynamics of this paradigmatic shift, and it expresses hope that the 'trending' values of sharing and cooperating will change the world for the better. How universal they actually are, warrants further research into the cultural and normative dimensions of sharing.

The animal that can say 'we'

Sharing thoughts is what makes us human. We make tools and signs. Signs enable us to share our thoughts and feelings with each other. Music, language, images, writing, moving images – in short: media – links us together. It lets us communicate in real time, and with storage media-like images and writing: also across time, even thousands of years, which allows us to undergo a cumulative cultural evolution. We became the media-making animal for a purpose. We make them in order to compensate our individual shortcomings – to cooperate, to coordinate our actions, to preserve and pass on experiences and innovations and establish groups beyond the biological family: communities, societies.

But hold on, you will say, animals form flocks, swarms, prides. From ants and bees to lions, wolves and monkeys hunting together, they are able to coordinate their actions. Aren't they cooperating?

No, says Michael Tomasello, co-director of the Max-Planck-Institute for evolutionary anthropology in Leipzig, in his book *Why We Cooperate* (2009). Hunting is certainly a com-

plex group activity where one animal has to observe the spatial positions of the others. But, most researchers agree, there is no prior joint plan or division of roles among animals. Each participant strives to maximize his own chances for prey. “The group activities of apes”, writes Tomasello, “takes place in ‘I’ mode, not in ‘We’ mode” (p. 57).

Tomasello and his colleagues conduct experiments with chimpanzees and Bonobos, our closest relatives among the primates, and with young children. His hypothesis: The forms of cooperation visible in children today reflect the earliest forms of cooperation in human history. They have the same basic structure as joint hunting of big game and gathering of berries (pp. 65, 75). Ontogeny recapitulates phylogeny – in our biological as well as in our cultural development.

Animals including all other primates are egoists, rational maximizers of their personal benefits. Where there is sharing and caring behaviour is among family members. Among non-related individuals and often even among mother and child there is constant competition for food.

As for us humans, one of the great debates in history concerns the question whether we are born cooperative and are corrupted by society later on (e.g. Jean-Jacques Rousseau) or whether we start out egoistic and are then educated by society (e.g. Thomas Hobbes). Tomasello's empirical findings: From about their first birthday when children begin to walk and speak and turn into truly cultural beings, they are spontaneously helpful and cooperative in many situations.

At the age of nine months, children start playing with adults, simple games with balls and toy blocks. And they start to develop a “shared attention”. They watch the adult and her attention, and the adult watches the child's attention in an endless interplay of mutual observations. This ‘recursive mind-reading’ is the basis for the formation of a common conceptual background, of shared intentionality, of intersubjectivity (p. 62f.). Even before they can speak, kids inform others by pointing to things, things they understand to be relevant for others. Freely sharing information seems to be something that naturally occurs even with very small children (p. 31). Chimpanzees do not use pointing gestures among themselves (p. 26). Tomasello explains that in their world nobody altruistically directs others to food. They compete for it (p. 28f.). When a group of them hunted together they would fight over the prey. Children in research situations have been shown to be much more generous. Not that they always divided the goodies fairly, but when one child took more than its share and the other one complained, the first one would nearly always give in (p. 31ff.). So it seems that a sense of distributive fairness emerges early on and that we are naturally inclined to negotiate our way out of conflicts.

Apes do not pursue activities with a common goal. In the experiments they never tried to communicate the formation of a common goal or a shared attention, while kids do this in various forms all the time (p. 62f.). Setting common goals is crucial for cooperation. In another set of experiments, Tomasello's group gave kids and young human-raised chimps

four cooperation tasks, two instrumental ones and two games, to be fulfilled together with a grown-up human. For problem solving, the chimps did quite well in coordinating their actions with the human, but were not interested at all in the games. The kids cooperated in both cases, often turning the instrumental tasks into a game, putting the reward they had received back in order to start over again. “The collective activity in itself was more worthwhile to them than the instrumental goal.” When the grown-up stopped, they actively encouraged them to continue. ‘We have agreed on doing this together; we are not done yet; please come back.’ The chimps did not. They had not formed a common goal. (p. 57f.)

Trust and tolerance arose from the common goal of food acquisition. Here individuals who were less competition-oriented and more tolerant had an adaptation advantage. In hunter-gatherer communities aggressive, quarrelsome and greedy individuals were often expelled or even killed. In this way, humans underwent a cultural selection, a process of self-taming of our competitive drives (p. 71).

At the age of about three years, social norms start to take effect. Then children are more willing to share if the recipient previously had been nice to them: a sense of reciprocity, empathy and mutual respect emerges. They now become concerned about their reputation and status in the eyes of others. They want to be accepted by the others, part of the ‘we’ feeling of the group – a group that competes with other groups (p. 36f.). This dynamic creates a social group selection that probably cannot be found in any other species, says Tomasello, leading to homogeneity within the group and large differences in language, clothing, and customs between groups. Competition is banned from in-group relations and reserved for interaction with other groups.

To sum up: *Homo sapiens* started with collective actions for which the other primates are neither emotionally nor cognitively equipped. (p. 80f.) There seem to be no indications that altruistically helping, informing and sharing in young children are the result of a cultural imprint. We are naturally receptive for the intentional state of the other, can form common goals and coordinate our actions by dividing tasks into complementary roles. (p. 55ff.) Key to understanding this behaviour, according to Tomasello, is shared intentionality from which arises a “we” identity. What defines us humans is that we are the animal that can say ‘we’. We start out with a disposition to act in those ways. Later on we become aware of the impressions we make on others and are drawn into the social norms that characterize our cultural environment. Thus it seems that both Rousseau and Hobbes were partly right. (p. 46)

Sex, drugs and rock 'n' roll (Göbekli Tepe)

Let us assume that our deficiencies did not allow us to become egoists or ‘lone wolfs’, that we depend on each other for our survival and that therefore evolution favoured the traits in phylogenesis that led to a ‘we’ identity. We still need an explanation of how this strange

but nice species took over the planet. Tomasello reminds us that if you measure the evolutionary success by the size of a population, then the rise of *Homo sapiens* only started about 10,000 years ago. Anatomically modern humans originated in Africa about 200,000 years ago. For most of our existence we have been nomads. It was not until the Neolithic Revolution when our ancestors settled down, developed agriculture and cities, that they grew in numbers.

Why they settled down and why they did so only in one specific place, the Fertile Crescent at the boundary of Africa and Asia, is still a mystery. The conventional hypothesis goes like this: At the end of the last ice-age, the melting water made the sea-level rise by more than 100 m, recorded as the Deluge in many myths. The numbers of big game in Eurasia declined and the remaining populations were over-hunted by humans whose diet consisted mostly of meat and whose efficiency had been increased by spears and arrows. The ensuing famines created pressure to domesticate suitable animals like goat and sheep, and to shift to other forms of nutrition. Humans had eaten the grains of wild grasses before. Because of food scarcity they now cultivated them to increase their nutritious yield. You cannot simply sow in spring, then go hunting and gathering and come back in autumn to harvest. The crop needs continuous care. Therefore the farmers needed to settle down, while the herder nomads kept moving around with their animals. In short: People had to innovate and settle down because they were starving.

Not plausible, says evolutionary biologist Josef Reichholf from the Technical University Munich. In his book *Why humans settled down. The greatest enigma of our history* (2009) he lists countless arguments why this theory is not convincing, of which here only two: Most striking is the energy balance for grain that Reichholf calculates. With the amount of calories a person needs, a family of ten would have needed 30 kg of wild grain per day and 10 tons per year. These would have had to be collected one spike of grain at a time. Different from berries and fruits which can be eaten right away, next the nutritious seed has to be strenuously one by one broken out of its hard shell. Since it ripens only once per year, it would then have to be stored and protected against mould and mice. All this makes it entirely unlikely that wild grain was a significant part of the diet even where it naturally occurred in abundance. Cultivating it requires cross-breeding over hundreds or thousands of generations until it becomes worth the effort. Again it is entirely unlikely that a nomad people who are starving would make the investment for a far-away future in order to do so (p. 184ff).

Reichholf also raises a principal argument: Scarcity does not lead to innovation but to a stabilization and an increased differentiation in smaller ecological niches. Natural selection in the sense of Darwin works that way. What is born out of necessity rarely persists when times get better. In contrast, abundance, i.e. unused opportunity brings forth new practices. This is what happened when our ancestors left the forest and walked out onto the savanna in East-Africa where huge herds of huntable animals roamed. The closer you look at each aspect of the conventional hypothesis, the less convincing it is. Thus, argues

Reichholf, we have to look for another explanation, one that lies not in nature, but in culture, and one that starts not from scarcity but from abundance (p. 167).

About 40,000 years ago humans started to create magnificent paintings – in southern Africa and in caves of what today is France and Spain (p. 150f.). Recent linguistic research dates the origin of language at roughly the same time (p. 154ff.). This marks the transition from biological evolution to culture. *Homo sapiens* become the sign- and media-making animal.

Like Tomasello, Reichholf emphasizes that language re-enforces the 'we' and it separates 'us' from those who speak a different language. Children easily learn their 'mother tongue'. Those who acquire it later in life will easily be identified as outsiders. Children tend to devise secret languages that only they can understand, another indication that the function of difference must have been at least as important as that of unity. It does not only allow to coordinate collective actions but also to hide one's intentions and to pass on knowledge selectively.

This is where drugs come in. In search for food, humans tried all sorts of plants and discovered that some – e.g. fly agaric or belladonna – are poisonous, but at a lower dosage cause hallucinations or cure illnesses. The specialist in these societies who accumulated this dangerous knowledge were the shamans, who served as healers and as guides to other dimensions. Hop and cannabis are known to have been used early on. Berries and fruits spontaneously start to ferment, turning the sugar into alcohol. The same happens when grass seeds begin to sprout, turning starch into sugar, which yeast then transforms into beer.

Reichholf's hypothesis: While language was not essential for coordinating hunting and gathering, which the young ones could learn by imitation, the shaman could not have accumulated and conveyed his complex and secret knowledge to an apprentice without language (p. 238). In Africa and Australia, there was no significant use of drugs, and agriculture and livestock breeding did not develop. Where it did, drugs were part of the culture: e.g. peyote in Central America where corn was first cultivated, coca in South America where the potato took roots and khat in Asia which led to rice cultivation.

Wild berries were an important part of the diet of the people in the forest and swamp lands in northern Eurasia and were also appreciated in the form of wine. They did not exist in the semi-arid regions of the Fertile Crescent. What did occur there naturally are wild grasses with comparably large seeds, barley and the wild forms of what became wheat. As we have seen, the energy balance of gathering wild grain in order to make bread is prohibitive. However, this is not the case for beer-making. The necessary amounts can be collected in a few hours or days. For this purpose also it is not necessary to peel the seeds out of the hard husks. The spikes can be used as they are. And there is a simple means of speeding up the transformation of starch into sugar: saliva. We still see this today in the Amazon and in the Andes where Indios produce the 'spit-beer' Chicha (p. 259ff.).

Many ancient documents refer to beer-making. There is repeated mention in the Gilgamesh-Epos from Mesopotamia which is the heartland of the Fertile Crescent. A later image from Egypt shows people preparing what seems like flat breads while in fact they are making dough for beer. At this point the process has become very similar: One could bake the flat cake into bread or add more water so that it ferments into beer. Reichholf is convinced: beer preceded bread. Barley is the oldest proven cultivated grain plant, starting 12,500 years ago. Bread only appeared 6,000 years later (p. 268).

What then happened in the Fertile Crescent? In 1963 a megalithic structure was discovered in the Anatolian village of Göbekli Tepe, and excavation began only 15 years ago. It lies at the northern edge of the Fertile Crescent on a mountain range and dates back at least 12,000 years, making it 6,000 years older than Stonehenge. It consists of similar stone circles of T-shaped pillars up to five meters high, but unlike Stonehenge, these are richly ornamented with reliefs of animals and plants. They show no indication of domestic animals or cultivated plants. Nor are there signs that these structures were used for habitation. Thus Göbekli Tepe belongs to the grand final phase of a hunter-gatherer culture.

This monumental landmark can be seen from afar. One can easily imagine, says Reichholf, that roaming groups of hunters were attracted to it at certain times of the year. They came together to celebrate large cultic feasts. These involved food, alcohol and other drugs, and, as we may assume from the memories recorded in the Bacchanalia, singing and dancing and other carnal pleasures as well. The purpose was to celebrate community and connectedness among people from different families and tribes. Just as in the case of children turning tasks into games, community was seen as an end in itself. Did they undertake the monumental effort to build this site in order to worship their gods? Reichholf says, it is not necessary to assume a mythical dimension. Most people today don't need it to come together and celebrate. Reinforcing community is a strong purpose in itself. When drugs and music are used, trance, transcendence, the mythical emerges all by itself. It might not have been the cause of celebrating together but its consequence.

All the elements come together. Barley was cultivated in the low-lands below Göbekli Tepe so that enough beer for large numbers of people could be brewed. Settlement is a requirement for the whole seasonal cycle from sowing to harvest and for storing the grain in buildings. Livestock breeding started for the same reason. Geological and archeological findings show that huge herds of antelopes, gazelles and other animals migrated across the region at that time. Meat was there in abundance in the Fertile Crescent. So why did our ancestors start to domesticate sheep and goats? Reichholf's hypothesis: One cannot supply fresh meat to a large number of people on a specific date if one depends on a successful hunt, the outcome of which is always somewhat unpredictable. Therefore, people started to keep the young ones of animals they had hunted. The herds served as live meat-stock for the feasts. Again, this could not have happened in a situation of scarcity and famine when these animals, which also needed to be fed, would have been eaten to survive the day.

Thus gatherers became beer-brewing farmers. Hunters became herders. When these feasts became common practice, this set in motion a dynamic that necessitated settlement, and 10,000 years ago, the first city Jericho emerged. And with it came an explosion of proto-scientific knowledge of biology, genetics, pharmacology, astronomy and calendar-making, religion, and music – particularly important as non-verbal communication after the Babylonian confusion of languages – and, very likely during these large get-togethers also conflicts were settled (sic!), agreements and contracts concluded, also diplomacy, politics, business and law.

Reichholf thus tells the old story of the changes from cultus to agriculture to culture with a new twist. Competition was not the driving force that made us human, as the ideology of the *Homo economicus* made us believe, but cooperation and mutualism by which we all profit from our joint actions. And it seems, each of us repeats these pre-historic experiences in early childhood. Göbekli Tepe then, is an early monument of what we can achieve when we work together. What drove our ancestors was not necessity, not scarcity, but the desire to celebrate community, to share each other in sex, drugs and rock 'n' roll.

From gods to ethics

A line runs from the hypothesised feasts in Göbekli Tepe through the documented ones by the North-West American tribes (Marcel Mauss' (1990/1923) seminal study on gift giving in tribal cultures, particularly on potlatch), the Greek Dionysia and the Roman Bacchanalia all the way to contemporary carnival. These were ruled over by the gods, like Aphrodite, Eros and Dionysos, to name but those that media theoretician Friedrich Kittler (2009), who recently passed away, was especially fond of. They are about a communion in which people share each other in the full sensorial range of women/men, beer/wine and song, or in contemporary terms: sex, drugs, and rock 'n' roll.

Mauss points to an important next step in the evolution of sharing: With monotheism the character of the gift changes. Where before the gods demanded generosity "because otherwise Nemesis will take vengeance upon the excessive wealth and happiness of the rich", this old gift morality is raised to a principle of worldly justice. Rather than uselessly destroying goods in sacrifice they now should go to the poor and the children. The gifts turn into alms. The new doctrine of charity then went round the world with Christianity and Islam (p. 47).

At the same time, secularization of the imperative of sharing starts. The oldest and most universal maxim of an ethic of reciprocity is the Golden Rule: One should treat others as one would like others to treat oneself. Thus the basis for sharing shifts from an external to an internal and social authority. Socrates and Aristotle made the self the basis of ethics, the key to which is self-knowledge. A self-aware person will act completely within his capabilities. Such a person will naturally know what is right, do what is good and therefore be happy.

Immanuel Kant's (2004) Categorical Imperative then universalizes the Golden Rule and brings in the Other and humanity as a whole: “Therefore, every rational being must so act as if he were through his maxims always a legislating member in the universal kingdom of ends.” By making us parliamentarians of the world government of ethics, Kant thus builds a bridge from interactions among peers to those in society.

The Knowledge Commons

The quintessential ethics of sharing is the ethics of the commons. The ‘commons’ historically refers to a natural productive resource like a meadow or a fishing ground that a group of commoners owns and utilizes together, setting rules for themselves and excluding outsiders to ensure sustainability. In Roman law it was called *res universitatis* and included lands and other income-producing resources jointly owned by a community and public facilities like theatres and race-courses maintained by a town for its citizens.

In the European Middle Ages the first knowledge of commons emerged from this collective institution: the *universitas magistrorum et scholarium*, the community of teachers and learners, i.e. our university. It retains the privileges of self-governance, the freedom of teaching and research and the right to grant academic degrees, and it constitutes the first form of a knowledge commons.

In 1942, the sociologist of science Robert Merton summarized the essential elements of academic self-regulation that had emerged over the centuries by basing the ethos of science on the four pillars of CUDOS (Communism, Universalism, Disinterestedness and Organized Scepticism). One can imagine the provocation of even mentioning ‘communism’ in Second World War USA. This is what Merton wrote: “‘Communism,’ in the nontechnical and extended sense of common ownership of goods, is a second integral element of the scientific ethos. The substantive findings of science are a product of social collaboration and are assigned to the community.” (p. 273).

The scientific community inscribes the name of the discoverer into its knowledge asset, e.g. by calling it ‘Boyle's law’, but does not grant an exclusive property right to it. Nobody referring to the inversely proportional relationship between the pressure and volume of a gas had to ask Robert Boyle for permission or has to pay him royalties. “The communal character of science is further reflected in the recognition by scientists of their dependence upon a cultural heritage to which they lay no differential claims. Newton's remark – ‘If I have seen farther it is by standing on the shoulders of giants’ – expresses at once a sense of indebtedness to the common heritage and a recognition of the essentially cooperative and selectively cumulative quality of scientific achievement” (p. 274).

The Internet which is the basis for the current wave of sharing was originally developed by and for scientists as a commons. The same is true, if for different reasons, for the operating system of the Internet. Unix was developed as an in-house tool at AT&T from 1969 by

Ken Thompson and Dennis Ritchie who also passed away recently. Before divestiture of the telecommunications monopoly, Unix was shared freely with academia, and many researchers contributed to it. Afterwards AT&T's software lab was able to commercialize Unix. All mainframe makers licensed and extended it, in no time leading to dozens of mutually incompatible Unices.

We would still be in this balkanized world today, had it not been for one hacker who at the MIT had experienced what the sharing spirit among a community of peers can achieve and stubbornly refused to let this go to the ruins of business plans and non-disclosure contracts. Richard Stallman in 1983 single-handedly undertook to reverse-engineer Unix in what he called the GNU project. In addition, he hacked the copyright system to ensure that his Unix would remain free forever, free to share and build on. His GNU General Public Licence (GPL) enshrines all of Merton's freedoms and stipulates the requirement to share derivative works back into the software commons. Strangely enough, it does not require attribution, but that is anyway common practice in free software projects. The GPL looks like a copyright licence, and technically it is, but its meaning is a social contract that creates a commons.

The Sharing Turn

What is the range of practices and movements in which the paradigmatic shift manifests itself? Tomasello's simple classification of objects of sharing may serve us to group them: information, services and resources.

Information sharing is the purpose of information and communication technology. Even in the pre-Internet age, time-sharing operating systems introduced in the 1960s enabled people connected to the same mainframe computer to share anything from academic papers to recipes and science-fiction commentary. Still before the Internet proper, with the store-and-forward Usenet, these exchanges became global and their diversity exploded. The Internet then enabled the Open Access (OA) academic publishing movement as a response to the journal crisis (s. Guédon, 2001), with the high energy physics pre-print repository arXiv.org launched in 1991 as an early watershed.

Since the Internet allows not only broadcasting of information as is, but two-way and group communications it encourages cooperations in which participants share their expertise, knowledge and skills in jointly creating new informational goods. Free Software, as mentioned, was the first practice that brought this trend to the public's attention. Benkler (2002) conceptualized it as part of a much broader social-economic phenomenon: The emergence of a new, third mode of production in the digitally networked environment that he termed “commons-based peer-production”, to distinguish it from the property- and contract-based models of firms and markets. Participants work together as equals (which does not preclude a meritocratic social differentiation), and they ensure the sustenance of their cooperation by releasing their common work under a free licence. Wikipedia is an-

other prime example of this mode of production. In the wake of OA followed the Open Educational Resources (OER) movement that cooperatively creates educational modules, text books all the way to free institutions of higher learning like the Capetown-based P2P University. CC Mixter, launched shortly after the release of the first Creative Commons licenses, may serve as an example of a music remixing community. While the Internet does not permit transmission of material goods, it does enable projects for free hardware design of anything from computer chips via musical instruments to cars.

Sharing of material and financial resources seems to be an effect induced secondarily by information sharing. When creative works are shared freely how can creators pay their rent? Kelsey/Schneier (1998) started from the observation that published works in principle cannot be controlled and therefore charged for. Thus they conclude, they have to be paid for in full before their initial publication. The Street Performer Protocol is their proposal for a system in which creators can solicit voluntary payments for a work which, once the desired total amount has been pledged, is released into the public domain. After a ten-year period of experimentation we now have a range of platforms like Kickstarter and Inkubato that enable the peer funding of music albums, movies, games and any other kind of creative work. Another approach is taken by platforms that allow giving rewards to works that already have been freely published, like Flattr and Patronism. At first, observers assumed that only small amounts will end up in the virtual tip jar. Now we see that the amounts are getting larger and the time to collect them is getting shorter. In a recent example, the production company of a popular German telenovela proposed to turn it into a movie. It took them only one week to collect the required one million Euro (Anon., 2011). Peer funding also works without specialized intermediaries. Belsky et al. (2010) studied three music sites that expressly permit their users to share through Creative Common licences and ask them to pay what they like. Thus people can legally get the same music without paying for it. And yet they do. And in the end, artists earn significantly more on these platforms than with mandatory fixed-price models like on iTunes. Aside from money, computing and communications resources were shared early on, whether it is CPU cycles like in the distributed search for extraterrestrial intelligence (SETI@home), wireless routers and Internet connections shared to build free wireless networks or running a TOR node to provide anonymous communications for all. More recently we see that online sharing inspires offline sharing as well, in forms like couch surfing or car sharing.

If the current surge of sharing – in research, popular debate and most of all in practice – is actually significant enough to justify calling it a Sharing Turn – what then were its immediate causes? I want to highlight two elements that contribute to it. First, the media-technological conditions for the possibility of sharing have become readily available. Reichholf's rule holds in the digital age: scarcity – here: of the means of production and distribution of creative goods – breeds attempts at stabilization and control, not innovation. That comes from abundance. The PC brings an abundance of cheap computing power. The Internet that now extends to mobile devices brings cheap, abundant, global distribution for

any kind of social network. And these, in turn, bring back the culture of cooperation and sharing that comes natural to us, now, compared to our Stone Age ancestors, on a new media-technological and global level.

The second element is the growing discontent over the neoliberal state of affairs that lets capitalism run its course without checks and balances. Under neoliberalism, private enterprise and competition took priority. The welfare state was dismantled. Much of the public infrastructure (telecommunications, electricity and water utilities etc.) was privatized, leading to a further enclosure of public domain goods such as the electromagnetic spectrum or most strikingly, rain water (In Bolivia the private water monopoly successfully lobbied for outlawing the collection of rain water. Similar laws have been introduced in several states of the USA (Adams, 2010)). In other areas, like education and public broadcasting in Europe, private sector competition was admitted. Markets were deregulated. Where crises made the need for regulation obvious, particularly in the financial industry, it was successfully warded off. Neoliberalism thus led to an erosion of solidarity, on the individual, the collective as well as the normative level (Stalder, 2011).

Also in copyright, more of what was still public domain was enclosed during the 20th century, e.g. by a continuous extension of the term of protection and of the range of uses covered by it. Industry was particularly keen to bring the new opportunities for sharing that had manifested themselves in the digital revolution under its control. Under the neoliberal paradigm even the social contract of copyright law was subject to privatization. Most striking is the special protection against the circumvention of Digital Rights Management (DRM) system introduced in the WIPO Internet Treaties of 1996: Where before exceptions and limitations were a matter of public law, now companies are able to set their own policies implemented in and enforced by DRM technology. A regular cease-and-desist industry has emerged, with technical service providers monitoring peer-to-peer networks and specialized law firms sending out chargeable cease-and-desist orders, in Germany on the scale of 3.6 million per year (ECO 2011). As with DRM, a public legal procedure to counter copyright infringement with its provision of due process has been nearly entirely privatized. Industry's most recent strategy in its escalating war on sharing is aimed at making Internet access and hosting providers proactively police their networks against infringements. Again the US is leading these initiatives, domestically with the Stop Online Piracy Act (SOPA) and internationally with the Anti-Counterfeiting Trade Agreement (ACTA) and the Trans-Pacific Partnership (TPP). The European Union is planning similar steps in its upcoming amendments of the Intellectual Property Rights Enforcement Directive (IPRED). At the same time, copyright is not serving its raison d'être: to protect the economic interests of authors (Kretschmer/Hardwick 2007).

Discontent had grown since the 1980s and culminated first when the Dot Com bubble burst in 2000, followed by the global financial crisis of 2008 that was triggered by the bursting of the pyramid scheme of the US housing bubble. About the latter, the Levin-Coburn Report (2011, p. 1) to the US Senate found “that the crisis was not a natural dis-

aster, but the result of high risk, complex financial products; undisclosed conflicts of interest; and the failure of regulators, the credit rating agencies, and the market itself to rein in the excesses of Wall Street."

The unregulated excessive greed of the financial industry in turn resulted in broad global protests: the Occupy movement that was initiated by the Canadian activist group Adbusters, initially directed at Wall Street and inspired by the Arab Revolution. Mohammed Bamyeh (2011), professor of Sociology at Pittsburg University, observed the events on Cairo's Tahrir Square that came to a happy climax in February 2011. The old regime had collapsed, nearly all police stations had been burned to the ground. "During the following one and a half weeks, millions of people were in the streets all over Egypt and one could nearly physically sense how a high ethos – public spirit, solidarity, solicitousness, respect for the dignity of all, a sense of personal responsibility for all – emerged from the disappearance of the state." Everyone took to the streets, all age-groups, all classes of society, men, women, Muslims, Christians, people from the cities and from the countryside. An enormous mass that acted with unprecedented determination. People shared food and drink. They volunteered to regulate traffic and prevent looting of museums. People's committees took over security services in the neighbourhoods. Harassments of women stopped. Lost or stolen things were returned. And all this happened spontaneously, without leaders. The old regime asked for leaders, anyone to negotiate with, writes Bamyeh, but there were none. The Arab Revolution – at least at this historic point in time – and, following its example, the Occupy movement are true peer-to-peer movements.

The crisis of the political order leaves a vacuum that turns into an abundance of opportunities. Given the opportunity, people share. The crisis of the recorded music industry and the structural failure of the copyright system make more and more artists like Love (2000) break away:

> "Record companies stand between artists and their fans. We signed terrible deals with them because they controlled our access to the public. But in a world of total connectivity, record companies lose that control. ... It really is going to be a global village where a billion people have access to one artist and a billion people can leave a tip if they want to. It's a radical democratization."

The Sharing Turn in this light has its roots in human nature, has been media-technologically enabled by networked computers and was fuelled by the rising anger over societal systems that fail to serve the public interest. This failure makes people take things into their own hands, join hands and share information, services and resources with each other. Where a corrupt state had claimed it was needed to keep the order, people self-organise. Where culture industry had claimed that free access to creative works and a fair payment of authors and artists are mutually exclusive, again people self-organise a technology-based social contract that enables both. And when the same industry tries to push for

strengthened anti-sharing measures like SOPA and ACTA, the force of the resistance self-organised by the global networked citizens who do not want to let the potential of the Sharing Turn be crushed is astounding.

Conclusions

This paper does not pretend to present a systematic mapping of the socio-cultural practices emerging in the Sharing Turn nor a comprehensive analysis of its dynamics. I hope, though, I have managed to share with you some of what I see as important elements for such a theory and will close with posing questions for further research.

There seems to be something in the biological make-up and in the cultural history of mankind that makes us naturally inclined to share. Environmental conditions may be more or less favourable to this inclination being actualized. An abundance of opportunity to network and interact with others as presented by the digital revolution is clearly an enabling factor in the current Sharing Turn. The more the technology and the capacity and ability to utilize it are spreading, the more sharing practices become normalized. The break-down of a prevalent anti-sharing power structure, whether a dictatorial regime or a culture industry, also provides ample opportunity and motivation for commonality, sharing and cooperation to re-emerge. As we have seen in the example of Cairo's Tahrir Square, as immensely useful as digital technology is, it is by no means a necessary pre-condition. Also when ideologies of greed are discrediting themselves by showing their catastrophic effects, their mental hold over people breaks and makes them reconsider their ideas on competition vs. co-operation.

If on- or offline public or commons spaces where communities of sharing can gather are a pre-condition then these must not be taken for granted. Zuccotti Park in New York, where Occupy Wall Street had set up camp, was cleared by police after two months. The Internet is subject to censorship, bans on access to it for alleged copyright infringers, threats to network neutrality and other of its fundamental principles. It is a matter of public policy to consider the effects of measures taken in these spaces on the Sharing Turn.

The design of these spaces and the tools that communities develop for their interactions also warrant further attention. Belsky et al. (2010) have taken first steps in identifying features that are conducive to sharing in the exchanges between musicians and their audiences. These may be summarised as implementing and expressing trust and authenticity, transparency, empathy and solidarity, reputation-building, generosity and fairness.

These values themselves need to be looked at more closely. E.g. altruism is often mentioned as a driving force of sharing. Like sharing and cooperating, altruism has become a popular research object in evolutionary genetics and neuroscience. But looking at one of the most comprehensive empirical studies of the motivations in the free software community (Ghosh et al., 2002, Figure 35 in Part IV: Survey of Developers) do we really find a

selfless concern for the welfare of others at work? The most important reason given in the survey for joining and staying in the free software community is to learn and develop new skills. Like ‘to improve my job opportunities’ this is a rather self-interested motive. Another group of reasons is pragmatic (‘solve a problem that could not be solved by proprietary software’). Also important are what one might call political convictions (‘think that software should not be a proprietary good’, ‘limit the power of large software companies’). That leaves us with reasons referring to the community itself (‘participate in a new form of cooperation’, ‘get a reputation’). Only ‘to share knowledge and skills’ – after ‘learning’ the second-most frequently given reason for joining and becoming more important over time – looks altruistic at first glance. But even here the gains (improving ones own knowledge through teaching, reputation) might outweigh the sacrifices.

The value of fairness is relevant in many areas of socio-economic practices. E.g., we are seeing a growing awareness of the ethical implications of consumption for human rights and the environment, aided by such devices as Fair Trade marks. Given the empirical evidence about authors' and artists' earnings, for a society that calls culture and creativity its most important asset, these are just as unworthy as is child labour producing our cotton and coffee. Following the Fair Trade model, the Music Information Centre Austria (MICA, n.d.) is creating a framework called Fair Music. The goal here is to develop criteria for what constitutes fairness in music production and then certify compliant companies, allowing audiences to make conscientious decisions.

The debate on identifying and signalling criteria of fairness is certainly crucial for nurturing the third, sharing mode of production, not only in the North-Western world but on a truly global level. In this global debate we will find that cultural differences make North-Western values less universal than we tend to think. E.g. Michel Bauwens who runs the P2P Foundation and lives in Thailand remarked that despite a great tradition of hospitality in Asia couch surfing does not resonate with Thais.

Autonomy seems like one of the core values: Different from potlatch, sharing in our time is voluntary. But a free licence that mandates that I ‘share-alike’ a modified work is certainly a binding obligation. Where can such conditions be conducive to sharing, how can they be justified? When the idea of peer-funding arose it was conditioned on the collectively funded work being in the public domain or under a CC licence. Not so with the current generation of peer-funding platforms. Would the willingness to contribute increase if the commons were put back into peer-funding? When a hardware corporation pays its employees to contribute to free software projects, are these then sharing or does the lack of autonomy make their contribution into something else? Can a society voluntarily decide on mandatory forms of solidarity, like health care and public broadcasting? Would a Sharing Licence that proposes to legalise private, non-commercial file-sharing in exchange for a copyright levy on broadband Internet access run counter to the spirit of the Sharing Turn because it is not voluntary, or would it strengthen it by putting a end to the war on sharing while living up to the values of fairness and solidarity?

The enquiry has only just begun. Who shares? Why do some share more than others? What is being shared? With whom? For what reasons? Various disciplines have started to produce indications but much remains unclear. The Club of Rome, in updating its 1972 report on the Limits to Growth thirty years later, found that in many areas we have overshot our limits, moving deeper into unsustainable territory. Global warming, the mounting population, food, energy and water crises and the growing wealth disparities are leading us toward global environmental and economic collapse (Meadows, Randers & Meadows, 2004). We can only address these challenges and soften their impact if we work together and share the responsibility for sustaining the basis of our existence. The Sharing Turn might be a turn for the better. If we re-invent our heritage of sharing and cooperating we have a chance of turning the mess around that we have gotten ourselves into.

References

Adams, Mike (2010) Collecting rainwater now illegal in many states as Big Government claims ownership over our water. *NaturalNews.com*, 26 July 2010. Available from: http://www.naturalnews.com/029286_rainwater_collection_water.html [Accessed 11 May 2012].

AFP (2012) Humans are 'naturally nice'. New research shows there is a biological basis for co-operative and empathetic behaviour. *Al Jazeera News*, 21 February 2012, Available from: http://www.aljazeera.com/news/americas/2012/02/2012220233018446 64.html [Accessed 11 May 2012].

Anon. (2011) Crowdfunding für Kinofilm. Bravo, Stromberg – die Zahlen stimmen! *Spiegel Online*, 22.12.2011. Available from: http://www.spiegel.de/kultur/kino/ 0,1518,805389,00.html [Accessed 11 May 2012].

Bamyeh, Mohammed (2011) Kairo, die Siegreiche. Zeichen und Wunder der ägyptischen Revolution vom Februar 2011. *Lettre International*, Frühjahr 2011, pp. 19–21.

Belsky, Leah; Byron Kahr, Max Berkelhammer & Yochai Benkler (2010) Everything in Its Right Place: Social Cooperation and Artist Compensation. *Mich. Telecomm. Tech. L. Rev.* 1, 17, 2010. Available from: http://www.mttlr.org/volseventeen/belsky_kahr_ berkelhammer_benkler.pdf [Accessed 11 May 2012].

Benkler, Yochai (2002) Coase's Penguin, or, Linux and The Nature of the Firm. *The Yale Law Journal*, Vol. 112, 2002. Available from: http://www.benkler.org/ CoasesPenguin.html [Accessed 11 May 2012].

Benkler, Yochai (2011) *The Penguin and the Leviathan: The triumph of cooperation over self-interest*. New York: Random House, Inc.

Club of Rome (n.d.) *The New Working Program of the Club of Rome*. Available from: http://www.clubofrome.org/?p=693 [Accessed 11 May 2012].

ECO (2011) 300.000 Adressen pro Monat: erfolgreicher Kampf gegen illegale Downloads. *Pressemeldung*, 31.05.2011. Available from: http://www.eco.de/2011/pressemeldungen/300-000-adressen-pro-monat-erfolgreicher-kampf-gegen-illegale-downloads.html [Accessed 11 May 2012].

Ghosh, Rishab Ayer; Glott, Ruediger; Krieger, Bernhard & Robles, Gregorio (2002) *Free/Libre and Open Source Software: Survey and Study*. International Institute of Infonomics, University of Maastricht, The Netherlands, June 2002. Available from: http://www.flossproject.org/report [Accessed 11 May 2012].

Guédon, Jean-Claude (2001) In Oldenburg's Long Shadow: Librarians, Research Scientists, Publishers, and the Control of Scientific Publishing. *ARL Publications.* Available from: http://www.arl.org/resources/pubs/mmproceedings/138guedon.shtml [Accessed 11 May 2012].

Hardin, Garrett (1968) The Tragedy of the Commons, *Science*, 13 December 1968: Vol. 162 no. 3859, pp. 1243–1248. Available from: http://www.sciencemag.org/content/162/3859/1243.full [Accessed 11 May 2012].

Kant, Immanuel (2004) *Fundamental Principles of the Metaphysics of Morals* (1785). Translated from German by Th. K. Abbott. Project Gutenberg. Available from: http://www.gutenberg.org/ebooks/5682 [Accessed 11 May 2012].

Kelsey, John & Schneier, Bruce (1998) The Street Performer Protocol. *The Third USENIX Workshop on Electronic Commerce Proceedings*, USENIX Press, November 1998. Available from: http://www.schneier.com/paper-street-performer.html [Accessed 11 May 2012].

Kittler, Friedrich (2009) *Musik und Mathematik I. Hellas 2: Eros*. München: Wilhelm Fink Verlag.

Kretschmer, Martin & Hardwick, Philip (2007) *Authors' Earnings from Copyright and Non-Copyright Sources: A Survey of 25,000 British and German Writers*, Bournmouth University, Centre for Intellectual Property Policy & Management, July 2007. Available from: http://www.cippm.org.uk/alcs_study.html [Accessed 11 May 2012].

Levin, Carl & Coburn, Tom (2011) *Wall Street and the Financial Crisis: Anatomy of a Financial Collapse*, Majority and Minority Staff Report, Permanent Subcommittee on Investigations, United States Senate, 13 April 2011. Available from: http://hsgac.senate.gov/public/_files/Financial_Crisis/FinancialCrisisReport.pdf [Accessed 11 May 2012].

Love, Courtney (2000) Courtney Love does the math. *Salon Magazine*, 14.6.2000. Available from: http://www.salon.com/2000/06/14/love_7 [Accessed 11 May 2012].

Mauss, Marcel (1990) *Die Gabe. Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften* (1923). Frankfurt a.M:Suhrkamp.

Meadows, Donella; Randers, Jørgen & Meadows, Dennis (2004) *Limits to Growth: The 30-Year Update*. White River Junction, VT: Chelsea Green. (Synopsis available at: http://www.clubofrome.at/about/limitstogrowth.pdf).

Merton, Robert K. (1974) The Normative Structure of Science (1942). In: Merton, R.K. *The Sociology of Science*. University of Chicago Press 1974, pp. 273ff.

MICA (n.d.) *Fair Music. The First Global Initiative for Fairness and Justice in the Music Business*. Available from: http://fairmusic.net [Accessed 11 May 2012].

Reichholf, Josef (2009) *Why humans settled down. The greatest enigma of our history*. Frankfurt a. M.: S. Fischer.

Rifkin, Jeremy (2009) *The Empathic Civilization: The Race to Global Consciousness in a World in Crisis.* Tarcher.

Stalder, Felix (2001) Teilen und Modifizieren. Neue Dimensionen von Solidarität. In: Becker, Konrad & Wassermair, Martin (Hrsg.) *Nach dem Ende der Politik – Texte zur Zukunft der Kulturpolitik III*, Loecker Verlag 2011, pp.127–141. Available from: http://felix.openflows.com/print/node/193 [Accessed 11 May 2012].

Tomasello, Michael (2009) *Why We Cooperate*. MIT Press.

Weizsäcker, Ernst Ulrich von, et al. (2006) *Grenzen der Privatisierung: wann ist des Guten zu viel?* Stuttgart: Hirzel.

Sharing, Labour and Governance on Social Media: A Rights Lacuna

Katharine Sarikakis

Abstract

This paper discusses the dimensions and dynamics that configure the ways in which 'sharing' takes place in social media environments. It pays attention to the policy and political economic environments in constituting sharing as a certain act and 'moment' within the continuum of production-consumption and addresses sharing as a form of labour. The discussion argues that the conditions shaping the act and ideology of sharing, allow certain 'sharing practices while demonising others'. This is facilitated by both organisational and state policies, as well as a gap of comprehensive user-centred regulation.

1. Media Governance and sharing

The ways in which social media affect everyday life and politics is a well studied subject. The role of sharing information and resources to access technologies and informational spaces for political purposes is an important part of such studies as well. Not entirely in the sense of ‘sharing’ but certainly as an expression of distribution of goods and services that are controlled by market rules, is a topic vivid in the politics of resistance and global social movements as well as in the literature on alternative media and uses.

What is rather understudied, however, is the place of sharing as a political economic act within the context of the global social media industries. An important question for the purpose of this paper is in which ways is the act of sharing translated into value producing labour without it being intended as such? Furthermore, what role does policy play in supporting the specific political economic configuration of the relation between users and social media, what are the gaps, what are the benefits and for whom?

The departing point for the following discussion is located in the study of the ways in which contemporary communications are shaped through transformed systems of law and policy. The paper aims to situate the practice and idea of sharing in online environments within the broader context of policy, not only policy which is ‘produced’ by governments, but also policy applied by social media as private institutions. The central theme of this approach is to discuss sharing in the political economic and regulatory environment as predominantly an act of labour, which supplies the production/consumption cycle with the necessary ‘raw material’. This approach helps reveal connections among policy domains, which are often considered separate and which have yet to attract the attention of scholars in media and communication as a field interlinked and interdependent. It is the argument of this discussion that there is a regulatory lacuna in relation to the conditions determining

social media users' rights on the internet, and within this context, 'freedom' to association and expression in social media is appropriated by private companies with the aim to re/configure the user. In this process, the policies of privacy, copyright and ownership are being transformed to accommodate new dimensions of business models with the potential for enormous transformative powers at the cost of these same liberties.

The study of governance of communications has gained ground in the field of media and culture as the international context of regulating the media has undergone considerable structural and discursive change (Chakravartty and Sarikakis, 2006). Media governance can be defined as the sum of institutions involved in a, actors, ideas and practices decision-making process that results into a system of regulation. The turn from 'regulation' to governance to describe the ways in which policy is made aims to reflect the complexity and multilevel involvement of various sets of actors that come from far beyond the traditional actors of state. Moreover, the governance of communication is a terrain where ideas and discourses play an important, yet often overseen, role. The very practice, internal policies and ideological framings of actions and positions within and by social media corporations, for example, as they operate within a specific regulatory context can also be considered part of the governance of communication. It is specifically the de facto set of practices that challenge established ways of 'doing things' and regulatory understandings of important cultural and political meanings, such as sharing, privacy, and public space. In this sense, this paper's departing point is that the ways in which social media as organisations operate and interact with their users are underpinned predominantly by policies designed for the benefit of the organisation and whose relation to state law and international standards, whether antagonistic or compliant, shape in common a governing approach and a regulatory regime. At this point it is also important to note that lack of policy, hence the continuation of the status quo, also constitutes a form of policy (the decision to not make a decision) and is often expressed as policy vacuum, when new demands for provisions on new developments are yet to be met in law.

In the case of social media, one of the issues that have dominated academic and public debate is that of privacy and the ways in which media organisations with the exemplary case of Facebook has pushed the boundaries of notions and practices of individuals' right to privacy. This has been achieved by impacting upon two policy levels: on the one hand, Facebook, through its own policies, challenges existing norms of privacy law to monitor and profile users; on the other hand, it claims ownership of the 'products' provided by the users, such as documents, photographs, texts and information on personal taste. The combination of this new appropriation of data as objects of copyright and the challenging – or for some, abuse – of existing privacy standards constitute two sides of the same coin in the current political economy of social media (Sarikakis and Tsapogas, forthcoming 2012). Therefore, in this context the centrality of 'sharing' is the act (and ideological construct) that supports the monetisation and materialisation of what is largely immaterial and non-

factual exchange of information. Before we discuss this idea some more, it is useful to contextualise the act and ideology of sharing on social media.

2. Governing sharing: abundance and effacement

'Sharing' in the media world can be understood not only as a communicative praxis and process, but also as an act of speech and interlocution among peers. That which is 'shared' comes from the position of opening up to a dialogue and exchange, inviting contribution and assuming the position of participation in others' processes of sharing. It takes place in an environment free from control or reprisal. In that sense, sharing is an act that takes place among equals – power relations cancel the spirit of sharing, which is based on free will and generosity. To impose 'sharing' without free will – autonomous choice – is to deprive of that which is given away, even if the act does not materially result in the reduction of that which is shared. Voluntary 'offerings' and self-disclosures are the basis of 'social networking', promoted by the fact that social media are free at the point of reception and access. Third party features and tailored advertising then tap into the pool of profiled users.

While the Internet and its technologies, including computers and mobile devices, have allowed for multifaceted and multilevel articulation of interests and claims, a great deal of the processes involved in the conditions under which these articulations take place are invisible. For one, the very generation of symbolic meanings is an invisible act, which belongs to the realm of immateriality, but which materialises through the words, images, sounds and numbers on computer screens. The technological object, from slim line laptops to iPads and mobile phones, becomes invisible: not only do we take these materialities for granted, they also become physically smaller. The effacement of materiality in the online business is a crucial element of the ways in which business is done. The conjunction of spaces of consumption and processes of production, and their convergence, obscures the processes of labour involved in sharing, not only as a matter of effort, but also as a matter of resource. Certainly the time and capability to access and use technologies are goods whose usage remains unpaid by the receivers of the 'services' of sharing. Every activity involved in the generation of meaning and the production of content is also provided for free by the user. To comment on a film or a political campaign, to quote the lyrics of a song or recommend a restaurant requires a form of prior knowledge, one that derives from the experience of these cultural objects. Culture is not free. It requires its own capital, it demands knowledge and other valuable resources. The production, therefore, of banal content for a social networking site by 'idle' users who connect with friends or 'pass their time' reading others' comments or writing on others' walls is based on the educational, cultural, social and financial capitals to which one has access and commands. The development of those is not invested in by Facebook for example, instead the output is taken and categorised in seven separate categories and revisited to create individual-mass pro-

files. For the content of this categorisation to remain property of Facebook, as copyright of uploaded photographs, documents or accounts, another right must be eroded: this is the right to privacy of the user.

The process of effacement is part of an ideological construct of a disconnection between virtuality and physicality – the impression of lack of consequences of anything taking place in the abstract immaterial spaces of the internet. The loss of privacy is a process that takes place gradually and becomes effaced, as it remains largely unseen by the average user – unless it materialises in thousands of pages about one's own person. There is a conflict within this process of effacement (Schaefer & Durham, 2007), whereby all sharing is taking place at the users' cost and in public (even if the user considers this a private or semi-private space), but it is taking place on platforms that are (clearly, though 'invisibly') privately owned. The deprivation of privacy of individuals strengthens the public monetary position of the industry. Again, this contradictory element of invisibility of private/public through the publicness of the user, is accompanied by the invisibility of labour/leisure in four aspects that articulate vast amounts of un-remunerated labour hours.

Indeed, it would be interesting to calculate the productivity indices of such a multilevel machine. These would include all voluntary work and assistantship coming from users, such as the translation of the sites into various languages, as well as contributions and level and intensity of input; value generated through connecting to friends and attracting new users to the platform, alongside the – almost – exponential reach to connections of existing and invited users. As an anecdotal reference, the following may indicate the extent of this reach: when discussing their activities on Facebook, to the question whether they invite friends to join, students at a policy class at the University of Vienna answered with a surprising 'No'. Prompted again by their professor they explained 'we do not need to; everyone is on Facebook'. To fulfil this total reach, social media extend their search and monitoring of individual behaviours throughout datasets on online platforms, trails on the internet and anything even not intended for Facebook or any such similar use. Since the data collected are in the 'public domain' of the internet, there is little by way of defence for the unsuspected users to prohibit their storage by Facebook. This process takes place at the background of and in addition to multiple processes operating at the level of Facebook usage i.e. when signed on and active (Sarikakis and Tsapogas, 2012).

These internal corporate policies feed into the complex set of economic and cultural conditions that determine the nature of online participation of millions of internet users. Furthermore, there are more conflictual relations to be pointed at. On the one hand, there is a conflict between the abundance of an incessant generation of content versus the destabilisation and precarity of the labour and labourers involved in the survival and development of this medium. If everyone can produce 'his/her' content by simply 'connecting' with others, then authorship loses its special place on the map of moral rights, in terms of content and any 'mechanisms' (software, ads, etc.) that shape its monetisation. Private information, whether understood as private data or not, is not considered intellectual or private

or other property of the user; nor are the thoughts expressed in the context of socialisation, connection, indeed, sharing. Ideas are not copyrighted, only their materialisation and it is at the point of materialisation on online platforms, that their ownership is claimed. As soon as this information becomes visible on the digital ether of social media for example, it is materialised. We talk about our mood in a specific moment, share news about our taste, report on our physical location at a particular moment, thus becoming traceable and accountable as this information is coupled with our political and ideological inclinations. On top of information shared, 'actions' provide also information and are treated as such. Facebook says:

> " (we) keep track of actions taken such as adding a friend, becoming a fan of a Facebook Page, joining a group or an event, creating a photo album, sending a gift, poking another user, indicating you 'like' a post, attending an event, or authorizing an application. In some cases you are also taking an action when you provide information or content to us. For example, if you share a video, in addition to storing the actual content you uploaded, we might log the fact you shared it." (Facebook, 2012)

The right to anonymity, a cornerstone of democratic process and in particular in the process of voting and elections, becomes irrelevant as our 'favourite books' application, combined with the 'like' buttons, says more about who we are than any marketing questions. Our 'friends' make announcements about our world and themselves on our account 'wall'. The process of self disclosure intersects harmoniously with the world of leisure-turned-labour as production and consumption are continuous activities. The question of authorship of our private information given to Social Networking sites (SNS) corporations is one that causes trouble to policymakers and civil society but leaves untouched social media that behave in a de facto absolution of any understanding of authorship or ownership of information related to online interlocution and behaviour (act).

The dominant paradigm of policy on behalf of the state to regulate the questions of privacy and its co-dependent copyright is that of self-regulation of SNS, who have 'promised' to behave and not overstep their powers in abusing and manipulating data and privacy policies. Also soft touch regulation has aimed to resolve conflicts between SNS and users through independent bodies that are mediation geared. The relation of 'collaboration' and interdependence of states and corporations is counteracted by the claims of multi-stakeholder representation of interests that ideally includes users' interests. However, international policy regimes normalise and regularise structural changes, in that, it is left in the hands of civil society and users in general to react and resist corporate policies of operation that push the boundaries of accepted norms and legal frameworks. Certainly new attempts to counterbalance this almost uncontrollable, continuous pressure to accept conditions of usage determined by SNS are important. The EU (2012) and Council of Europe (2010) in their most recent policy initiatives, as well as several court cases in the USA indicate that state and international state representations see the need to intervene. Wel-

come as these may be, they do come with some considerable delay, given the track record of SNS and their continuing approach to privacy, at regular intervals. Moreover, these initiatives are the outcome of compromises between pressures for the updating of legal frameworks (with regards to human rights and right to privacy) and those for abandoning interventions in the processes of the SNS market.

Social media push the boundaries of privacy, not in favour of something new replacing older or outdated provisions or on the basis of ‘public demand’, but in favour of a system that poses no restrictions on social media companies themselves. The ability to collect, monitor, manipulate and then pass on data to third commercial and state parties through ‘leisure’ is probably a grand act of manipulation. Copyright and ownership are two separate areas of policy that come together in social media sharing. Human connection in this form (holiday pictures, ‘mood statements’, files, information on others, maps etc) is not named labour, because it occupies the spaces between production and consumption. Moreover, it takes place on the basis of ‘free will’ and consensus, and under such conditions whereby private communication traffic channels assign copyrighted properties to until now non-copyrighted materials. Users have no knowledge of or control over when, how often, to what extent and purposes their personal information is ‘shared’ with third parties. Applications run by ‘developers’ on Facebook have access to personal information, violating this way the ‘least authority’ design principle. These are all specific, technologically enabled and purpose tailored tactics within which the law is challenged to engage. Given the timeframes within which policy processes take place and the speedy changes companies such as this operate with, it is doubtful whether laws will have any long lasting effect on Facebook. It is at this point where the gaps in policy leave users and citizens navigating through the enticing promises of borderlessness at a price: not only does information constitute the monetised exchange unit, but it becomes also the foundation of a future, where, forming the basis of privacy, it erodes the right to privacy as outdated and anachronistic. In such a future, past lives will haunt and colour new beginnings contributing decisively to social sorting and profiling. The need to be able and ‘introduce’ one’s self afresh, the right to anonymity, as well as the ‘right’ to be forgotten, to change one’s mind, to start again will turn impossible to maintain and pursue.

3. Reflections on sharing on social media as labour and control

The context of the internet is conducive to acts of sharing- as both internet and sharing are based on the understanding of ‘freedom’ to association and the enhanced active presence of the parties involved. Whether seen predominantly in the form of participatory culture (Jenkins, 2006) or generative technology (Zittrain, 2008), and certainly in most cases as a hybrid of both, the internet has facilitated and allowed for the broadest possible involvement of people in constructing, creating, configuring and controlling (its) content. This form of cultural and market value, the polymorphic production and distribution of new

material, has demanded the operation of an economy whose basis is shifting away from any clear-cut distinctions of productive and consuming classes. For sure, new social classes emerge on the basis of technological and cultural access, skill and literacy demanded by these new conditions of online environments of socialisation. New rifts emerge among previously homogenous professional classes, due to the changing conditions of labour surrounding the virtual world. However, in terms of configuring the users into a source and destination of continuous production and consumption, the ideological construct of 'sharing' is applied on any activity that directly or indirectly performs marketing tactics (endorsement, word of mouth, open–user initiated-advertising, promotion). As a 'class', users are 'encouraged' and directed through technological channelling to provide a piece of their mind – almost literally. No other marketing strategy could ever obtain the information offered openly and honestly during the consumption of media (see also Andrejevic, 2007). Due to the infinite possibility of nodes of connection among them, the now fragmented public and dispersed content can only be turned into a monetised whole entity, if both content and users are concentrated through the power of self-made and media exhibited material, in other words, when the common points of consumption are produced by the consumer at an earlier or parallel time of their consumption. This convergence is channelled through human connections – the interlocutors, as it were, within the social media spaces.

At the same time, however, the promotion of certain forms of 'sharing' that are vital for this business model of social media is incompatible with other social forms of sharing of goods that are or made scarce or where funding sources (such as employment) to purchase those are scarce or where simply sharing, as practice, is considered more 'true' to the diffusing 'nature' of the internet. Sharing is directly linked to the morals of kindness, empathy, solidarity that can be expressed in ways that are not identical to charity. The practice of sharing is furthermore an act of connection and social cohesion: children are taught that 'sharing is caring', without which, in difficult times, there is no survival. In times of crisis, such as of financial crisis or political crisis in many countries around the world, in political protest and civil disobedience, the sharing of resources takes central stage. This is the dimension of sharing as an act with the effect of subversion and destabilisation when it escapes the channels prescribed by institutions: in social and other media, sharing outside the technological matrix given in Facebook (as an example) can be met with hostility as an act that infringes regulation, and in particular that related to copyright.

There are further peer to peer exchanges and practices that challenge the market order. Sharing under these conditions is not a profitable act for the communication and culture industries, yet it can function as an alternative to monetary exchange for its users. In this case, sharing can be on a rather 'quid pro quo' basis, whereby a form of individualistic, utilitarian approach to the act of exchanging in peer to peer systems challenges the opportunistic and equally selfish business strategies of copyright holders, as is the case of the music industry and the exchange of music files among users. Across these axes, two ex-

pressions of selfishness are standing antagonistically against each other: on the one hand, the exchange of files for the purpose of not paying as a simply individualistic act and motivation clashes with the selfish profit-making drive of 'big business'. On the other hand, the 'sharing' of which each party talks about is much distanced from the notion of passing on, selflessness and generosity. These moral considerations may provide an additional layer to the debate on sharing, a concept that often seems to be capitulated rhetorically for purposes that may seem oppositional to each other, but actually represent the same motivational ground, albeit at a totally different scale. The image of the selfish opportunist user (who harms the livelihood of the creator) is nevertheless the one dominating image in public anti-piracy campaigns and the core framing utilised by the music and film industries in particular. In their own campaigns, industries are presenting sharing as an act of deprivation, decrease and reduction, despite the fact that physically, digital cultural products are neither reduced nor decreased, indeed, as Lessig suggests, their copying does not constitute an act of copying anymore (2006). The conflictual relation of abundance of digital goods – at the point of consumption – and effacement of physical conditions – at the point of their production – is an interesting and telling dimension in the copyright and privacy wars that constitute the basis of the governance of sharing.

I discussed or pointed to three worrying developments that are taking place in the field of sharing and the domain of communicative action of users on social media: the appropriation of private data; privatisation of online public and common spaces; criminalisation of individuals' behaviours. As new conditions of usage 'evolve' through technological 'push and pull' of the user, it becomes vital for private companies that new ways of thinking about privacy do not confront the problem of access to personal data and habits. Compound to that is the establishment of new definitions and management directions of copyright that expand the range of ownership of social media industries, while shrinking the terrain of privacy of their users.

The user is thus confronted with a complex system of regulatory prescriptions and technologies that restrict her claim to ownership (of his information or over the degree of publicness of the forum one is engaged in). They expand the range of unlawful activities whereby only certain items can be shared, under specific conditions. Finally, the shapers of these conditions act fast, at unsuspected moments and at a gradual pace or in various strategies of shock (such as the case of anti-piracy campaigns) that leave users at a position of reaction or resignation towards them. It is important that the concepts and practices of sharing and connecting on social media are reclaimed for their original or authentic intentions of their users. At the same time, it is important that the power to determine the fate of value-producing personal information returns to its rightful 'owners': us, all. Not only to have the moral right of authorship over feelings and habits shared, but also to have lost control over the fate of this information is important for giving back the users a little of their power as they 'sit' at the negotiating table of eternal digital life and their big brother.

References

Andrejevic, M. (2007) *iSpy: Surveillance and Power in the Interactive Era.* Lawrence, KS: The University Press of Kansas.

Chakravartty, P. and Sarikakis, K. (2006) *Media policy and Globalization*. New York: Palgrave-Macmillan.

Council of Europe (2010) *Convention for the Protection of Human Rights and Fundamental Freedoms*. CETS No.: 005, Strasbourg: Council of Europe. Available from: http://conventions.coe.int/treaty/en/treaties/html/005.htm [Accessed 7 February 2012].

EC (European Commission) (2012) *Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council on the protection of individuals with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data (General Data Protection Regulation).* COM(2012) 11 final. Brussels: EC. Available from: http://ec.europa.eu/justice/data-protection/document/review2012/com_2012_11_en.pdf [Accessed 19 March 2012].

Facebook (2012) *Facebook's privacy policy – Full version*. Date of the last revision October, 29, 2009. Available from: http://www.facebook.com/note.php? note_id=%20322194465300 [Accessed 24 July 2012].

Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, NY: New York University Press.

Lessig, L. (2006) *Code version 2.0*. New York, NY: Basic Books.

Sarikakis, K. and Tsapogas, D. (forthcoming 2012): To 'be let alone' in social media: the market and regulation of privacy. In: Monroe, M.E. and S. Verhulst (eds.): *Routledge Handbook of Media Law and Policy.* London: Routledge.

Schaefer, P.D. and Durham, M.G. (2007) *On the Social Implications of Invisibility: The iMac G5 and the Effacement of the Technological Object*. Available from: http://jefferson.library.millersville.edu/reserve/COMM201_Behrenshausen_On%20the%20Social%20Implications%20of%20Invisibility.pdf [Accessed 24 July 2012].

Zittrain, J. (2008) *The Future of the Internet: And How to Stop it.* Harrisonburg, VA: Caravan.

Some of the social logics of sharing

Nicholas A. John

Abstract

This paper is about sharing—the word, the act, its rhetoric, its ideologies and its logics. More specifically, it is about sharing in three different but interrelated contexts: Web 2.0, "sharing economies," and intimate interpersonal relationships. The starting point of this paper is Web 2.0 in general, and especially social network sites (SNSs). In particular, the following is the outcome of an observation not yet systematically documented by the research literature, namely, that the constitutive activity of Web 2.0 is sharing (but see Stalder & Sützl, 2011; Wittel, 2011). This observation gives rise to the following questions: What does sharing mean in the context of Web 2.0 and SNSs? Are there other instances where sharing is a key central concept? And if so, how might they be related?

The following, which is based on an emic approach to sharing, is exploratory in nature, yet it rests on a clear argument, specifically, that in order to gain a deeper understanding of sharing in Web 2.0 we need to include other instances of cultural practices that are called sharing as well. Accordingly, in addition to SNSs, this paper discusses economies of sharing and the centrality of sharing our emotions in the management of our intimate relationships. The outcome of such an analysis is, I believe, greater than the sum of its constituent parts. This paper, therefore, represents the first attempt at outlining the interrelations between these spheres of sharing.

1. Meanings of sharing

The Oxford English Dictionary teaches us that in the sixteenth century, the verb "to share" meant "to cut into parts" or "to divide." A ploughshare, therefore, which is the cutting edge of the plough, is so called because it shares, or splits, the earth. Likewise, when a child shares their chocolate bar they divide it: they break it up into shares. In this sense, the act of sharing is one of *distribution* and it is an active practice. Importantly, it is also a zero-sum game—when I give you some of my candy, I am left with less. Sharing as distribution is, of course, governed by cultural norms. These norms, for instance, are the subject of Katriel's rich description of ritualized sharing and exchange among children (Katriel, 1987, 1988), as well as constituting one of the main focuses of the early anthropology of hunter-gatherer societies. From these studies it is clear that sharing is constitutive of social relations.

Another meaning of sharing is to have something in common with someone, where this thing may be concrete or abstract. For instance, when students share a dorm room, the room is both of theirs, and the dorm room itself remains whole, despite being shared. This logic also applies to abstract shared objects which cannot be owned, such as interests, fate, beliefs, or culture. Here too sharing is about distribution, but in an abstract and passive way, and in a way that is *not* a zero-sum game.

In addition to being an act of distribution, sharing can also be an act of *communication*.[1] This is the case when we talk about sharing our feelings or emotions. Unlike the two previous meanings of sharing, this sense of sharing would appear to be somewhat newer. Indeed, the first citation for the meaning of sharing as "to impart to others one's spiritual experiences" only dates back to 1932 and is offered in the context of the Oxford Group, a Christian movement popular in the 1920s and 1930s.

From here it is a short step to the notion of sharing one's feelings that is central to the formation and maintenance of intimate relations in contemporary western society. While sociologist of emotions Eva Illouz does not herself define sharing, this sense of the word is unmistakable in her definition of the therapeutic ideal as "the injunction to share all needs and feelings" (Illouz, 2008, p. 227). Similarly, in Beck and Beck-Gernsheim's book on intimate life, they describe a "far-reaching transition. What used to be a team sharing the work [i.e., pre-modern agricultural families] has turned into a couple sharing emotions" (Beck & Beck-Gernsheim, 1995, p. 48). Additionally, as Wuthnow explains when discussing a woman who was forced out of a support group for talking too much, the sharing of emotions, like the sharing of treats, also entails "explicit norms about reciprocity" (Wuthnow, 1994, p. 156). Similarly to the act of sharing a candy bar, the sharing of emotions also creates and regulates social ties.

This, then, is about as far as the dictionary takes us. In fact, I have already gone further than the dictionary. For instance, the above definitions do not tell us about the technological or social conditions of sharing; they do not tell us about the social constraints on sharing, or social sanctions for not sharing; nor do they tell us about the interrelations between different meanings of sharing today. These, though, are the types of questions we should be asking if we wish to understand the social logics of sharing.

2. Sharing in Web 2.0

Sharing is the fundamental and constitutive activity of Web 2.0 in general, and social network sites in particular. By Web 2.0 I mean Internet services based on user-generated content, most famously Facebook, but also YouTube, Flickr, Twitter, wikis, blogs and a host of others, all of which encourage us to share in various ways: countless websites have some kind of "Share" button that enables the surfer to bring the page to the attention of others—by email, via a status update on Facebook or Twitter, and so on; the Web's largest dedicated photo-sharing site, Flickr, urges the visitor to "Share your photos;" on Facebook, where we are encouraged to "connect and share with the people in your life," the act of posting a status update (or link, photo or video) is also called "sharing;" and so on and

[1] Wittel (2011) distinguishes between distribution and social exchange.

so on. In brief, “sharing” is the word that describes our participation in Web 2.0, but the meaning of “sharing” in this context is new.

One way of showing that there is a new meaning of the word “share” is to look at how it is used in a new context. To this end I analyzed the front pages of 44 social network sites at monthly intervals from their establishment through to the present day. Three main findings emerged. First, the objects of sharing in SNSs become fuzzier. If at first the sites asked us to share photos, or Web journals, or thoughts, with time the objects of sharing began to include such vague things as “your life,” “your world,” and “your true self.” This usage of sharing did not appear before 2007. Second, the word “share” began to appear without an object at all. That is, SNSs started running taglines such as “Join! Connect! Share!” The use of the word “share” without an object implies that by now (the first instance of sharing without an object was found in 2005) users know what “Share!” means in the Web 2.0 context. Third, activities that used not to be described as sharing became to be thus portrayed. For instance, in 2002, the front page of the photo-sharing site Fotolog contained the text, “Make it easy for friends/family to see what’s up with you. Put your latest, greatest digital photos on the Web in a log format.” In 2007, though, it introduced the tagline, “Share your world with the world.”

This new type of sharing has a different political economy from what we normally think of as sharing. A naïve perspective on sharing is that when we share something, we are left with less of whatever it was that we shared. With this type of Web 2.0 sharing, however, the political economy is different. If one surfer shares a link with another, this obviously does not mean that there is less of the website to go around. Indeed, putting aside the place of sharing in creating and sustaining social ties, sharing in Web 2.0 as described above is actually productive in quite a literal sense: the act of sharing leaves a physical trace on a server owned by a commercial enterprise. If normally sharing leaves us with less, here sharing produces the data that constitute the hard currency of Web 2.0 businesses. The value of the data produced by Web 2.0 sharing does not accrue to me, but rather to the platform through which I am sharing.

So there is a new meaning of the word sharing, and a new political economy to go with it. While the political economy has been studied, the notion of sharing itself, including a critique of its use in order to mystify commercial relations, has not (but see Fuster Morell, 2011 on “wikiwashing”).

3. Sharing economies

Sharing economies are those in which money, or more specifically, the ability to make it, is not a relevant factor in motivating participation (see especially Benkler, 2004, 2006). Sharing economies can be usefully divided into two types: sharing economies of production, and sharing economies of consumption. The paradigmatic example of a sharing

economy of production is provided by Wikipedia. Another oft-cited example is that of Linux—an entire, free operating system created outside the capitalist market economy. These are examples of economies of production that have been extensively described by Yochai Benkler, particularly in his 2006 book, *The Wealth of Networks*. There, he discusses what he claims is a new economic model that he calls commons-based peer production, or nonmarket production. Of course, to a very large degree these sharing economies of production are enabled by the network technologies of the Internet (see Lessig, 2008). This is also an argument made by Benkler, who says: "Technology does not determine the level of sharing. It does, however, set threshold constraints on the effective domain of sharing as a modality of economic production" (Benkler, 2006, p. 121). Benkler argues that current technological conditions make sharing an effective mode of production, because of the low levels of capital required to participate—all you need is a computer and an Internet connection.

While sharing is obviously a central concept here, it is not itself systematically analyzed. More than that, while Benkler's argument is perfectly comprehensible, his own usage of the word sharing oscillates between at least two meanings: by talking about commons-based production, he is referring to goods that are shared by all. However, he calls these economies "sharing" economies—this implies an agent who is sharing something that they have with other people, be it their time, perhaps, or their knowledge. These are quite distinct meanings of sharing: Linux, for instance, is a commodity that is shared—that is, it is available in the commons—and Linux pays no one to write code. However, many software houses do pay their programmers to work on Linux. The output is shared, but it is hard to say that those workers, who are being paid a salary for their labor, are sharing.

As well as economies of production, there are also sharing economies of consumption, which are subsumed by the term Collaborative Consumption, a movement that would appear to be on the rapid ascendant in the US. According to Collaborative Consumption gurus, Rachel Botsman and Roo Rogers, "Collaborative Consumption occurs when people participate in organized sharing, bartering, trading, renting, swapping, and collectives to get the same pleasures of ownership with reduced personal cost and burden, and lower environmental impact" (Botsman & Rogers, 2010). Here, the sense of sharing is much closer to the naïve understanding of it in that it is about sharing stuff that we own, but it is also about enjoying shared access to a commonly owned good.

Here too, there are two types of sharing at play, both of which are intimately related to the rise of the Internet. The first type is sharing goods that I own with other people. An example of a website that promotes this is ecoSharing.net. "How many of your books are you going to read again?", asks the site. In this instance the Internet enables us to publish a list of objects that we are happy to lend out and, similarly, to find objects that we would like to borrow. The second type of sharing in collaborative consumption is represented by the

model of ZipCar: a third party owns a fleet of cars, and I can use one whenever I want. So again, no one is sharing, but a product is being shared.

Collaborative Consumption is currently a trending issue: for instance, it was recently included in a *Time* magazine list of "10 Ideas that will Change the World" (Walsh, 2011). But what might a critique of Collaborative Consumption look like? First, the two or three main reports that inform much of the Collaborative Consumption literature and websites were written by management and marketing consultants. In this context, sharing is an "industry with seemingly unbounded potential" (Gaskins, 2010, p. front cover). Here, then, the criticism is that the human benefit is only valuable to the extent that it can be subsumed under a business case. Second, and relatedly, the people promoting Collaborative Consumption are at great pains to disassociate sharing from anything that smells of socialism. The motivations for sharing in this regard are rooted in self-serving liberal individualism. This is very much the case in the book, *Wikinomics* (Tapscott & Williams, 2006), where commercial companies are urged to adopt practices of sharing. Furthermore, Collaborative Consumption is no less about consumption than it is about collaboration. While Botsman and Rogers (2010) decry today's hyper-consumerism and hyper-individualism, and indeed understand Collaborative Consumption to be a response to that, they are keen to emphasize that Collaborative Consumption implies no reduction in one's standard of living. Access to goods may trump ownership of them, but this is because it still offers "the same pleasures of ownership"[2] and "puts a system in place where people can share resources without […] sacrificing their lifestyle" (p. xxi).

Of particular interest in relation to Collaborative Consumption are the connections made by its proponents with the Internet. Specifically, the Collaborative Consumption visionaries predict that the movement will take off because a generation is growing up that is used to sharing on the Internet, for whom sharing is second nature:

> "Collaborative Consumption is rooted in the technologies and behaviours of online social networks. These digital interactions have helped us experience the concept that cooperation does not need to come at the expense of our individualism, opening us up to innate behaviours that make it fun and second nature to share. Indeed, we believe that people will look back and recognize that Collaborative Consumption started *online* – by posting comments and sharing files, code, photos, videos and knowledge." (Botsman & Rogers, 2010, p. xx)

They also argue that:

---

[2] From the publisher's Book Description, http://www.harpercollins.com/books/Whats-Mine-Is-Yours-Intl/?isbn=9780061963544, accessed 23.8.2011.

> In the same way that individuals reflect on and report their daily activities and thoughts on Twitter or Facebook—and, in turn, have those contributions reflected on, mimicked, edited and disseminated—society is undergoing a constant process of reflexivity and adaptation. We are able to put a name to things and get a sense that we are part of a greater movement (Botsman & Rogers, 2010, pp. 212–213).

What, though, are the reasons given by the proponents of Collaborative Consumption as to *why* we should share? The explicit reasons are primarily to do with saving money during a period of economic difficulty, and preserving the environment. However, of greater interest are the implicit reasons for sharing, which can be found in references to the *timelessness* of sharing, and the fact that sharing is an activity particularly characteristic of *children*.

The timelessness of sharing is implied when Collaborative Consumption is described as being "based on natural behavioural instincts around sharing and exchanging" (Botsman & Rogers, 2010, p. 213), and references to our Stone Age ancestors. In this sense, sharing is something that mankind has always done instinctually. It is an integral part of what it means to be human. Similarly, in the Latitude report on sharing cited above, there is a heading which reads, "The new timeless culture of sharing," which is accompanied by a photograph of a black man sifting red beans, drawing on colonialist notions of black African culture as being ahistorical. Sharing, then, is presented as the natural state of human societies.

Sharing is also presented as the natural state of human individuals, as expressed through the use of children in the imagery of a number of sharing websites. Also, Collaborative Consumers refer to studies that show how children are "naturally" cooperative, but have their instinct for sharing socialized out of them as they grow up. For instance, the authors of *What's Mine is Yours* cite research that shows children to be "sociable and cooperative by nature. But by the age of three, children start to adhere to 'social norms' shaped by culture" (p. 69).

In sum, sharing is portrayed as an instinctive and natural part of our past, both as individuals and as a society. By way of critique we might note that early colonialist anthropologists viewed the "natives" as akin to children. Here, pre-historical societies are not described as childlike, but it is significant that both hunter-gatherer societies and children are seen as naturally predisposed to sharing before having that tendency corrupted by the negative influence of Western culture. Additionally, the Collaborative Consumption movement would appear to be making selective use of "science" to advance its claims. The sociology of childhood, for instance, describes a number of cultural models of childhood (such as "the evil child" or "the immanent child"), but, using experimental findings to back up their view, the advocates of Collaborative Consumption deploy only one, namely, that of "the

innocent child," who is said to exist in a state of "pristine innocence" until spoilt "by the violence and ugliness that surrounds [him]" (James, Jenks, & Prout, 1998, p. 14).

Having discussed sharing in Web 2.0 and some of the aspects of sharing economies of production and consumption, we turn now to a third sphere of sharing, that of the therapeutic narrative.

4. The therapeutic narrative

The therapeutic narrative (or discourse, or culture) sometimes refers to the psychologization of problems, or the spread of psychological diagnoses into everyday life. Here, though, the term is used to refer to the spread of the principles of psychology into personal relationships, and the way we understand our selves: for instance, that the structure of our personality is a function of significant events in our childhood and early family life (Illouz, 2007, see esp. Chapter 1; 2008, see esp. Chapter 3). In the present context, though, what is most important is that the therapeutic narrative incorporates the idea that the way to solve interpersonal problems is to talk about them and that, relatedly, the modern intimate relationship is formed and sustained through communication (Cameron, 2000). If the constitutive activity of Web 2.0 is the sharing of links, information, or updates, we might say that the sharing of emotions is the constitutive activity of the contemporary intimate relationship.

In her book, *Saving the Modern Soul*, Illouz, albeit unintentionally, makes clear the centrality of the act of sharing to therapeutic culture (Illouz, 2008). For instance, she describes the therapeutic ideal as implying "the injunction to share all needs and feelings" (p. 227). Many of the various interviews and self-help books she quotes as she makes her arguments refer to the sharing of emotions. For instance, a marriage counselor is quoted as saying:

> "In over 25 years as a psychiatrist working with couples and young families, I have found that an imbalance of this kind in one or both partners can lead to two kinds of trouble in a marriage: either there is too much sharing and empathy between the partners (yes, there is actually a thing as too much!) or there is too little sharing and not enough empathy" (p. 139).

Sex and intimacy thus involve sharing feelings, but not in a haphazard way: we have to share our feelings to the correct degree, or else our relationship will be considered pathological.

Similarly, in *The Normal Chaos of Love*, Beck and Beck-Gernsheim write: "As research in social history shows, with the transition to a modern society came a far-reaching transformation. What used to be a team sharing the work [i.e. pre-modern agricultural families] has turned into a couple sharing emotions" (Beck & Beck-Gernsheim, 1995; see also Giddens, 1991 on the pure relationship).

The centrality of the notion of sharing in the therapeutic narrative is quite closely related to that in Web 2.0 in two main ways. First, the rise of sharing our emotions with our significant other(s) has also been accompanied by a shift in the boundary between the public and the private, between the kinds of things we can and cannot, or should and should not, tell our partner or friends. The contemporary relationship, for instance, is based on openness and a lack of secrets between the couple. In certain other cultural contexts, a similar openness is not only socially acceptable but can also be explicitly required. An example of such a context where, as with interpersonal relationships, we can see a shift in the boundary between the public and the private, is the television talk show, epitomized by *Oprah*. A detailed comparison of talk shows and the sharing of personal information through SNSs and other Web 2.0 platforms is beyond the scope of this paper. However, I would argue that the fact that both phenomena have been subjected to the same type of criticism is quite telling. Specifically, both the guests on *Oprah* and heavy users of Twitter have been accused of over-sharing and of polluting the public sphere with either inanities or downright inappropriate content (for a discussion of this criticism regarding the use of Twitter, see Arceneaux & Weiss, 2010; for a treatment of such criticism regarding Oprah Winfrey, see Illouz, 2003, esp. Chapter 8). In both instances, the essence of the critique is that the boundary between the private and the public has not been maintained, and that information that should properly be kept private is actually being made public.[3]

The second way in which sharing in the therapeutic discourse is related to sharing in Web 2.0 is in the way that the former provides semantic inspiration for the latter. In other words, Facebook—which I take as representative of SNSs in general—uses the sense of sharing as constructing intimacy in order to encourage us to share all sorts of non-intimate digital information.

This can be seen in a number of ways. The first can be seen in a blog post by Moira Burke, a "Facebook intern," entitled *The Role of Sharing in Social Well-Being*.[4] The theoretical context of the blog is Robert Putnam's seminal *Bowling Alone* (2000): as Burke explains, "Facebook aims to reduce that very isolation Putnam laments by facilitating sharing with the people we care the most about." Drawing on survey data, the blog claims that "the more people use Facebook, the better they feel and that those who share and communicate the most with their friends feel even better." The veracity of the claims made here is not the point: rather, the point is the way in which the act of sharing is seen as responsible for well-being. By way of comparison, in their article on Facebook and social capital, Ellison et al. (2007) use less charged words than sharing, such as "usage" of Facebook and "inter-

---

[3] It is interesting to note that many practices of Collaborative Consumption also involve shifting the boundary between public and private. There is no better example of this than couchsurfing (see airbnb.com), whereby one lets a stranger sleep on one's couch for a small payment.

[4] http://www.facebook.com/blog.php?post=382236972130, accessed 23.8.2011.

action" on the site. It would appear, therefore, that the Facebook blog under discussion makes explicit use of therapeutic language in the service of Facebook's commercial agenda.

However, there are also more subtle linkages made between sharing on Facebook and the therapeutic narrative in some of Facebook's blogs and official pronouncements. This is how the Share button was described by Facebook, for instance: "The Share button enables you to take content from across the Web and share it with your friends on Facebook, where it can be re-shared over and over so the best and most interesting items get noticed by the people you care about."[5] Of particular note here is the reference to "the people you care about": Facebook is trying to harness the association between "sharing" and "caring." It wants to borrow from the idea of sharing as constitutive of intimate relationships and reapply it to Facebook.

While this is a basic mechanism of advertising, it nonetheless suggests how these new usages of "sharing" might be read. In particular, Facebook would appear to be using the word and exploiting our generally positive feelings toward sharing in order to mystify its business agenda—here, sharing is what Lackoff and Johnson (1980) call a "structural metaphor." When a user posts something on their Facebook wall, that is called sharing. However, the process by which Facebook culls information from that user's profile and Facebook activities is *also* called sharing. What is significant here is that what I "share" with Facebook is not the same information as I share with my friends. This, of course, is precisely what enables yet another relationship—that between Facebook and the advertisers who pay for space on its website. Here too the relationship is called "sharing," as illustrated by this quote: "You can feel confident that Facebook will not share your personal information with advertisers unless and until you want to share that information."[6] In sum, the identification of sharing with caring, and the use of a rhetoric of sharing to describe purely business relationships, suggest that the implications of sharing from the therapeutic narrative are indeed borrowed by Facebook in order to imbue that latter with some of the attributes of the former, such as intimacy, trust and equality.

Conclusion

We have now come full circle. In the introduction to this paper it was suggested that when we emically analyze the notion of sharing in a number of different spheres, we end up with something that is greater than the sum of its parts. In this concluding section I would like to substantiate this claim by putting forward three tentative propositions for further study.

---

[5] http://blog.facebook.com/blog.php?post=165161437130, accessed 23.8.2011.

[6] See http://blog.facebook.com/blog.php?post=101470352130, accessed 23.8.2011.

First, given the interrelations between the three spheres of sharing discussed above, it would appear that a full understanding of one sphere of sharing requires an appreciation of the others as well. For instance, the deployment of a rhetoric of sharing by Facebook draws on the meanings of sharing in the therapeutic narrative. Or: the technological affordances of Web 2.0 enable new types of sharing economies of both production and consumption. These interrelations might be at least partly explained in terms of Lakoff and Johnson's observation that "metaphorical concepts are ways of partially structuring one experience in terms of another" (Lakoff & Johnson, 1980 p. 77), though if the proponents of Collaborative Consumption are to be believed, then merely by participating in Web 2.0 we are likely to become more positively disposed to sharing concrete things.

Second, the above mentioned contemporary practices of sharing—in Web 2.0, in sharing economies, and in intimate relationships—all quite clearly involve shifting boundaries between the public and the private. In Web 2.0 this is easily seen in both academic research into the implications of SNS use for privacy, as well as in the intense public discourse in this regard. The example of couchsurfing as a practice that blurs public/private boundaries has already been mentioned, to which we might add the visual play on words on the front cover of *What's Mine is Yours* (Botsman & Rogers, 2010): the letter Y at the beginning of "Yours" is written in a different color from the rest of the word, thus deliberately collapsing "yours" (the private) into "ours" (the public).

Third, and most tentatively, perhaps we should start to see sharing as central to the structure of personhood among so-called Generation Y, or Millennials (see Strauss & Howe, 2000). In interviews to promote her new book, *Alone Together* (Turkle, 2011), Sherry Turkle has described today's young people as adhering to a creed of "I share, therefore I am" (see New York Times 2011 for example; and see Turkle, 2011, esp. Chapter 9). In particular, she is critical of how young people cannot experience anything without Tweeting about it or writing about it on Facebook. However, perhaps we can take these words of Turkle's and see them as describing—neutrally, non-judgmentally—how a certain type of self orientates itself in the world: it conducts its social life by sharing on online platforms; it conducts its commercial life through various sharing economies; and it conducts its intimate life by sharing emotions and feelings with significant others. This emic view makes no normative claim as to the value or worth of sharing in each of these spheres. What this paper does claim, however, is that if our phenomenological experience of everyday life is mediated by the categories that are expressed through language, then the rise and rise of the notion of sharing deserves our very close attention.

References

Arceneaux, N., & Weiss, A.S. (2010) Seems Stupid Until You Try It: Press Coverage of Twitter, 2006–9. *New Media & Society, 12*(8), pp. 1262–1279.

Beck, U., & Beck-Gernsheim, E. (1995) *The normal chaos of love*. Cambridge, UK: Polity Press.

Benkler, Y. (2004) Sharing Nicely: On Shareable Goods and the Emergence of Sharing as a Modality of Economic Production. *Yale Law Journal, 114*(2), pp. 273–359.

Benkler, Y. (2006) *The wealth of networks :how social production transforms markets and freedom*. New Haven Conn.: Yale University Press.

Botsman, R., & Rogers, R. (2010) *What's Mine Is Yours: The Rise of Collaborative Consumption*: HarperBusiness.

Cameron, D. (2000) *Good to talk? : living and working in a communication culture*. London; Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications.

Ellison, N.B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007) The benefits of Facebook "friends:" Social capital and college students' use of online social network sites. *Journal of Computer Mediated Communication, 12*(4), pp. 1143–1168.

Fuster Morell, M. (2011) The Unethics of Sharing: Wikiwashing. *International Review of Information Ethics, 15*, pp. 9–16.

Gaskins, K. (2010) *The New Sharing Economy*: Latitude.

Giddens, A. (1991) *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Stanford: Stanford University Press.

Illouz, E. (2003) *Oprah Winfrey and the glamour of misery: An essay on popular culture*. New York: Columbia University Press.

Illouz, E. (2007) *Cold intimacies: The making of emotional capitalism*. Cambridge, UK: Polity.

Illouz, E. (2008) *Saving the modern soul :therapy, emotions, and the culture of self-help*. Berkeley: University of California Press.

James, A., Jenks, C., & Prout, A. (1998) *Theorizing Childhood*: Cambridge: Polity Press.

Katriel, T. (1987) "Bexibùdim!": Ritualized sharing among Israeli children. *Language in Society, 16*(03), pp. 305–320.

Katriel, T. (1988) Haxlafot: Rules and strategies in children's swapping exchanges. *Research on Language and Social Interaction, 22*(1), 157178.

Lakoff, G., & Johnson, M. (1980) *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.

Lessig, L. (2008) *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy*: Penguin Press.

New York Times (2011) Tech Talk, 20.1.2011 [Podcast]. New York.

Putnam, R.D. (2000) *Bowling alone :the collapse and revival of American community*. New York: Simon & Schuster.

Stalder, F., & Sützl, W. (2011) Ethics of Sharing. *International Review of Information Ethics, 15*, 2.

Strauss, W., & Howe, N. (2000) *Millennials rising: The next great generation*. New York: Vintage.

Tapscott, D., & Williams, A.D. (2006) *Wikinomics: How mass collaboration changes everything*. New York, NY: Portfolio Trade.

Turkle, S. (2011) *Alone together :why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.

Walsh, B. (2011) 10 Ideas That Will Change the World: Today's Smart Choice: Don't Own. Share. *Time*. Available from: http://www.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,2059521_2059717_2059710,00.html [Accessed 19 April 2012].

Wittel, A. (2011) Qualities of Sharing and their Transformations in the Digital Age. *International Review of Information Ethics, 15*, pp. 3–8.

Wuthnow, R. (1994) *Sharing the journey: support groups and America's new quest for community*. New York: Free Press.

I.2. Communities and Institutions

Sharing and Sustainability Across Institutional and Self-instituted Forms

Magnus Lawrie

Abstract

In recent years, instrumentalist agendas have had a profound impact, internationally, on the definition and delivery of education. Strengthened by the economic crisis, these agendas today threaten to dissolve the uniqueness of many academic institutions. Communities of practitioners which depend upon these organizations find themselves pushed into ever more precarious economic relations. Media attention has highlighted the idea of information as a public good and brought the ethics of information sharing to the nub of a debate over openness in society. Is the focus on permeability, on access and integration, an opportunity to advance the ideal of academic gift exchange or a threat to its distinctive forms? How can individuals and cooperating groups (often time-limited research partnerships) within educational institutions gain through sharing as a social act? What effect can individuals have in forming sustainable creative networks and what chances do such networks have for embedding a lasting culture of sharing (of cooperative and interdisciplinary practices) within institutions, both educational and social, both institutional and self-instituted? The paper addresses these questions, by reference to the project Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice (ELMCIP) and some of its linked organizations. ELMCIP is a collaboration between several European academic institutions which aims to 'develop a network based creative community', focused on practitioners and theorists in the field of Electronic Literature. It has recently joined several international organizations with the objective to share datasets on published digital literature across a number of platforms. What are the influencing factors in such ventures and how might this cooperation be informed by methods evolved by P2P and Open Access communities? How can sharing be engaged from a social dimension in order to encourage sustainability beyond the lifetime of projects such as ELMCIP?

Today, in Europe, governments are dedicating themselves to reductions in welfare state spending (BBC, 2011). In Ireland, Greece, Portugal and Spain, money is being raised through the sale of public assets (Business Week, 2011), whilst similar plans are being considered in Italy (Business Week, 2011). In the UK, the economic crisis since 2007 has become a rallying point for an agenda of cuts which directly targets state institutions, both social and educational (BBC, 2011). As a consequence of these reductions, UK workers in tertiary education are facing severe job cuts (TES, 2011) and are seeing their institutions transformed; in Scotland, there remains only one independent art school (The Scotsman, 2011) and there are fears of a 'shotgun' merger between the two universities in Dundee (The Herald, 2011). Cuts affect also those who rely on the sector for short-term contracts, and for whom it is a locus of formal and informal networks. In the arts, practitioners who are members of these communities face a double bind, as funding bodies pass stringent budget reductions along the chain, thus limiting opportunities for creative practitioners to

access further sources of income. This has recently been seen in arts sectors, for example in the Netherlands, during 2011 (Dutchnews.nl, 2011). Artistic responses to these conditions range from 'outreach' programmes as part of the curriculum of academic institutions (for example, the 'Pequod' poetry project with students of Erling Björgvinsson in Malmo, Sweden), to those which could be seen as less intrinsic to the institution (an example is AND, the library and publishing project at Byam Shaw School of Art in London) and others which are altogether independent of any formal institution, such as Strickland Distribution in Glasgow, UK and the anti-cuts campaign group UK Uncut.

The cuts, which at the time of writing, in the UK, have largely still to be realized (The Guardian, 2011), are being applied to organizations instituted from above (by the state) and from below (by individuals and communities). As prominent examples, in October 2011, the BBC announced a significant and profound re-structuring, introducing up to 2000 staff lay-offs and more programme repeats in the schedule (BBC, 2011); artist-led organizations have been the major casualty in the Arts Council of England's most recent funding round (A-N, 2011). Hand in hand with the logic of cutting state provision, is privatisation. Even before considering the effect of student tuition fees, it seems that in UK higher education, privatisation is already well under way; Sally Hunt, General Secretary of the Universities and College Union states, "While public expenditure on post-16 education has risen 6% in ten years, private spending has gone up 80%. With around a third of the system now privately funded, the market is taking over in front of our very eyes" (The Guardian, 2011).

In the media, even-handed reporting has been one of the founding principles of the BBC (BBC, 2011) so that in the attack on public state institutions, sought-after impartiality in public debate may also be in peril. The concern for objective criticality is the lifeblood of academic inquiry, as underlined in an address from MacKenzie Wark to students at The Open School in New York, "The aim of education is to negate the given, and in so doing, throw into sharp relief both what is right and what is wrong with the social order. Education is not outside of the incessant struggle to make the world. It is one of the essential moments of that struggle" (The Open School, 2011).

Whether or not a clear link can be made between the critical thinking which universities have long existed to advance, and impartiality in the media, it seems there is good reason to think that both are threatened by the present unravelling of the welfare state. Two separate media stories bring a more optimistic measure to the discussion. The first concerns WikiLeaks, its continued publication of classified information and attempts to impugn the organization and those who run it (Harvard Law and Policy Review, 2011); the second, involves News Corporation and the illegal accessing of voice mail by staff at News of The World (The Guardian, 2011). Together these stories have brought the ethics of sharing to the nub of a debate which matches the availability of information and the public interest, with the individual (and institutional) right to privacy. Because of the nature of the two organizations (WikiLeaks, a hacker inspired, not-for-profit institution which tends to see

information as a public good, and News International, a for-profit, global corporation) these questions especially draw attention to issues of integrity and transparency and they resonate with concerns about the identity of our public institutions. At a time when the future direction of bastions of the welfare state (including even the British National Health Service) are under intense scrutiny, institutions face increasing pressure from the market. Hito Steyerl reflects on this situation,

> "Now the problem is – and this is indeed a very widespread attitude – that when a cultural institution comes under pressure from the market, it tries to retreat into a position which claims it is the duty of the nation state to fund it and to keep it alive. The problem with that position is that it is an ultimately protectionist one, that it ultimately reinforces the construction of national public spheres and that under this perspective the cultural institution can only be defended in the framework of a New Left attitude seeking to retreat into the remnants of a demolished national welfare state and its cultural shells and to defend them against all intruders" (2006, p. 18).

In the present political climate, geared as it is towards reduction of cultural, educational and social public goods, how can the focus on permeability, and access from markets, become an opportunity to advance the ideals of information-sharing and an academic gift economy? What effect can individuals have in forming sustainable creative networks and what chances can such networks have for embedding a lasting culture of sharing within our institutions?

These questions lead us to consider how individuals and their networks are positioned in relation to academic and cultural institutions. In broad historical terms, 'institutional critique' has been in two key phases, in the 1970s and 1990s, with a third contemporary phase in the 2000s (Raunig & Ray, 2009). More recently, Ned Rossiter has recognized, "...an urgent need for new institutional forms" (2006, p. 13). Both the accounts of Rossiter and the Transform project (2005–8) of the European Institute for Progressive Cultural Policies, inevitably take account of Jacques Derrida's work, re-thinking the university as an ideal other, whose subjects are nevertheless inextricably engaged in a with-against relation to the institution, a relation which suggests at once meeting and leaving the academy (Morgan Wortham, 2006). In his complex relationship with the university Derrida sought to both recognize and do away with its existing form. For Derrida, the institution is inseparably within our experience, of which there is no 'outside', "In abstract and general terms, what remains constant in my thinking … is indeed a critique of institutions, but one that sets out not from a wild and spontaneous pre- or non-institution, but rather from counter-institutions. I do not think there is or should be, the 'non-institutional'" (Derrida in Morgan Wortham, 2006, p. 13).

This deletion of an 'outside', has recently been challenged from an anarchist standpoint, notably by De Angelis (De Angelis, 2010). A contrasting position is apparent in Alex

Galloway's identification of protocol as a universal component of culture (2004), to which, by implication, there is no exterior. In the preface to Protocol, Galloway emphasizes the degree to which it underpins the architecture of our interactions, asserting, "...there are few logical explanations for excluding computer discourse from the fields of literary criticism, linguistics, or even poetry" (2004, xxiv). From this perspective, digital literary forms and modes of communication and sharing (technical, social and political) are mutually dependent. Creative forms that produce, network and intertwine computer discourse and language are represented in the emerging academic field of Electronic Literature. Key in this area are matters of creation, interpretation, preservation and archival of variable media. In computer networked contexts, this means importance is also placed on co-operation and sharing. Formal research is largely undertaken through short term projects within academic institutions. Projects such as the 'Media Upheavals' programme at Siegen University (which has in fact, been one of a few long term research projects) and Innsbruck University's own DILIMAG project are among numerous university-based programmes of an emerging movement led by an 'Institutional Avant-Garde' (Tabbi, 2008), prevalent in Europe and North America.

An important mainstay of this research area, for over a decade, has been the Electronic Literature Organization. It has been the home for a series of research projects as well as a source for other projects, independent of it. The ELO is a U.S. non-profit organization, established in 1989 with the principle aim of bringing, "...born-digital literature to the attention of authors, scholars, developers, and the current generation of readers for whom the printed book is no longer an exclusive medium..." (ELO, 2011). The ELO seeks to strengthen this mission through a network of academia, the arts and business. Its commitment is to collect, interpret, archive and preserve digital literature in "accessible forums, according to peer-to-peer review standards and technological best practices" (ELO, 2011). The ELO review process is based on a method of collaborative editing involving an extended group of editors who work towards 'fixing' a digital work, prior to its being made widely available. From 2001–2010 the ELO's board instigated a number of research activities, for example, The Preservation, Archiving, and Dissemination project (PAD). Its outcomes included recommendations to, "...identify threatened and endangered electronic literature and to maintain accessibility, encourage stability, and ensure availability of electronic works for readers, institutions, and scholars" (ELO, 2011). PAD also resulted in a paper 'Acid-Free Bits', which makes, "...a plea for writers to work proactively in archiving their own creations, and to bear these issues in mind even in the act of composition" (Montfort & Wardrip-Fruin, 2004). Subsequently, a framework for the migration of electronic works to stable environments, the X-Literature Initiative was begun. 'X-Lit' had the goal, "...to allow diverse stakeholders (authors, publishers, archivists, academics, programmers, grant officers, and others) to get just enough of a glimpse of each other's expertise to see how an overall system for maintaining and reviving the life of electronic literature might be possible" (Lui et al, 2005). 'Born-Again Bits', is a subsequent paper to

come out of PAD. It formulates methods to engage, "...necessary partners in an overall, renewable ecology of electronic literature" (Lui et al, 2005) and advocates "The migration of electronic literature ... in a framework that accommodates not just swarming technical changes but equally complex, swarming social needs" (Lui et al, 2005).

Parallel to the work of PAD, ELO's board has sought to structure the evolving Directory, by incorporating social and technological aspects of the Semantic Web (especially, the 'folksonomical' practice of tagging), to enhance the findability of works. Members of the community, particularly researchers, have made collections of words which categorize and label works of electronic literature. An ELO-led wiki, set up to widen participation and foster the work of keyword tagging, has given way to a web implementation of the Electronic Literature Directory, known as ELD 2.0. The ELD has the distinction of using an agreed and immutable super-set of categories and labels for the description of works, whilst the less directed, collaborative tagging practices of the ELO-wiki remain in other respects. Preservation concerns not only the content of objects, but also the connections between objects, "Those who neglect basic preservation issues very quickly discover the mess that technological obsolescence makes, not only of individual works, but of the connections among texts, images, and code-work that are crucial for any sustained, community-wide literary practice" (Montfort & Wardrip-Fruin, 2004).

Models established by the ELO continue to be investigated by ELMCIP (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice), a collaborative research project, running from 2010–2013 and funded by the Humanities in the European Research Area (HERA). Seven academic research partners and one non-academic partner are in the research collaboration, which examines "how creative communities of practitioners form within a transnational and transcultural context in a global ... communication environment" (ELMCIP, 2011). ELMCIP takes the community of electronic literature in Europe, as a, "model for creativity and innovation in practice" in order to study and document its formation and interactions, "...and also to further electronic literature research and practice in Europe" (ELMCIP, 2011). Further objectives are to examine, "how electronic literature communities benefit from current educational models … develop pedagogical tools" (ELMCIP, 2011), and see, "how electronic literature manifests in conventional cultural contexts and ... the effects of distributing and exhibiting E-lit in such contexts" (ELMCIP, 2011). ELMCIP's intended outcomes include the production of "an online knowledge base with materials from seminars, project information and an extensive bibliographic record of E-lit works" (ELMCIP, 2011). The knowledge base is a web-based directory of online creative works and related resources, modelled on practices of the Electronic Literature Directory.

Pivotal to advancing this agenda, was the CELL International Workshop on Databases and Bibliographic Standards for Electronic Literature, held in Bergen in June 2011. The symposium and summit was aimed at improving data exchange between Electronic Literature organizations from North American (the ELO and Brown University in the US and NT2 in

Quebec, Canada), Australia (Creative Nation) and Europe (ELMCIP, the Portuguese E-Lit Archive, University of Siegen) and included presentations involving also the University and Public Libraries of Bergen. The workshop led to agreement for the mutual exchange of records between partners. For ELO, ELMCIP and NT2 there were more concrete benefits, possible because of these organizations' experience in using the same software – a free, open source web publishing platform called 'Drupal'; if the workshop represented an instance of the academic gift economy in practice, free software was oiling the wheels.

A content management system, "...known for its flexibility and for the large number of contributors who are involved in its development" (Acquia, 2011), Drupal started life as a message board in 1999. Since then, the project reach has grown exponentially, with an estimated million or more websites deploying the software (Engine Industries, 2011). Drupal founder Dries Buytaert, describes Drupal as, "...the collective efforts of thousands of smart people working together for years, not only for their own interests, but even more so for the benefit of others" (Miles, 2010, p. 1). Today, Drupal's community is formulated around the mission, "...to develop a leading edge open-source content management system that implements the latest thinking and best practices in community publishing, knowledge management, and software design" (Drupal, 2011). This effort is built on the values of, "Flexibility, simplicity, and utility ... Teamwork, innovation, and openness in our community; Modularity, extensibility and maintainability in our code" (Drupal, 2011).

The Drupal venture has numerous facets which spring from the enthusiasms of its developers. Who are these developers? In the first place, they are system administrators and programmers who design, build and manage the infrastructure that enables the introduction of new software functionality. These are individuals as well as groups, for example, the Open Source Lab at Oregon State University. There are four steps to getting changes into the code-base that makes up a default Drupal 'Core' installation. These are: think up a feature (think it up); discuss the idea with the community (talk it out); produce the code to make your idea work (code it up) and finally, introduce the changes to Drupal Core itself (get 'er done) (Drupal, 2011). Following these steps is an act referred to as 'reaching out to the community'. As well as in the strict sense of technical contributors, developers can equally be understood as those people who enhance the project in any way, whether by creating art work, making a monetary donation, or responding to questions from users in forums. Such activity is reflected in the plethora of discussion groups that exist. 'Paying for the Plumbing' is a group devoted to discussions about funding Drupal. Other groups, for example for 'Drupal Event Organization', also do things to make Drupal a sustainable project (such as co-ordinating the community's 'DrupalCon' conferences). In fact, the groups within the sphere of 'Drupalism' are wide ranging, including even one for "friends, partners, spouses, and other associates of Drupal community members" who conspire to not participate in the 'geekdom' of DrupalCons. The diversity of Drupal is visible in projects such as 'Open Atrium' (a version of Drupal providing collaborative workspaces for teams) and 'Acquia', the Drupal 'Software as Service' provider of projects such as 'Open

Scholar' for students and academics, 'Open Public' for government organizations and 'Acquia Commons' social business software. These projects are all evidence that, "Using Drupal saves site builders from reinventing the wheel … Drupal takes you where you drive it, without having to build the car first" (Melancon et al, 2011, xliv).

With the increased sustainability this brings, especially for projects with limited resources, the widening adoption of Drupal in the E-Lit community could be a significant moment in securing the future of E-Lit data. But efforts must go beyond technical measures alone. "The people who now preserve our non-digital culture may have a hard time understanding how existing institutions can help make born-digital work accessible in the future, unless authors, publishers, scholars, and teachers of electronic literature take the time to talk with them about preservation, archiving, and dissemination issues today" (Montfort & Wardrip-Fruin, 2004). Although X-Lit made a case for bringing open standards to E-Lit practices, the extent of the community's identification with free software is so far unclear. Joseph Tabbi of the ELO, has remarked that, "The 2003 Preservation, Archiving and Dissemination group was right to recognize the necessary limits to the 'possible volunteerism of the open-source community'" (2008, p. 70), however acknowledging that, "...the ELO has not yet tested those limits" (2008, p. 70) and thereby suggesting a willingness to explore and experiment with free software methodologies. This curiosity is also demonstrated in the application of the technology and practices of the Social and the Semantic Web. The replication of data, between platforms which operate using the same software and standards, casts key institutes of the E-Literature community as free-loading participants in a culture defined by sharing. Whether this participation is for pragmatic, or for ideological reasons, the possibilities offered may not be apparent until acts of reciprocation, already practised within E-Lit circles, reach out further to the free software community.

At the fringes, perhaps, of its awareness, the academic institutions of E-Literature have a plethora of gift-giving entities, which propose models of organization through transparency and sharing of information. The Open Access movement has in the last few years strengthened through the formation of common good institutions such as the Open Knowledge Foundation, now the umbrella for a range of projects. Notable among these is Open-Bibliography, a numerically small collaboration of experts and professionals, creating formats to describe library catalogue records, which can themselves be placed permanently into the public domain, using a Creative Commons (CC0) license. These descriptors are now being adopted across large institutions such as the European National Libraries (CENL, 2011). The success of the Open-Bibliography project brings to mind the words of the anthropologist Margaret Mead, which appear on the website of the Peer-to-Peer Foundation, "Never doubt that a small group of committed citizens can change the world" (Mead in Peer-to-Peer Foundation, 2011).

The anthropologist James Leach, explored the interface between organization and free software at the 'Prototyping' conference (Media Lab Prado, 2010), where he introduced

the ‘Cross-Cultural Partnership Template’. This formula to enhance co-operation, is grounded in open source principles (The Cross-Cultural Partnership, 2011). Now at version 3.0, the document remains under development. This is hardly a weakness, but instead an invitation to contribute by sharing experiences in its actual use. The agreement is an example of free software culture applied in ways that, if adopted, may constructively shape the experiences of individuals in co-operating groups. With its emphasis on social interaction, its relevance for research projects should be clear.

The Cross-Cultural Partnership Template concerns itself with value and mutuality in projects and partnerships and it offers solutions which recognize the worth of free software’s culture of sharing. Open-Bibliography, a public interface between literature and free software, has evolved through using many of the co-operative processes implicit in the Cross-Cultural Template. Such projects should be significant to the emerging academic discipline of Electronic Literature, in the way they draw on free software modes of reciprocity and combine with institutional critique which, “...does not oppose the institution, but … does flee from institutionalization and structuralization” (Raunig & Ray, 2009, xvii). Understanding these forms (of organization, exchange and creative refusal) means also to recognize that, “No more than philosophy or science, literature is not an institution among others; it is at once institution and counter-institution, placed at a distance from the institution, at the angle that the institution makes with itself in order to take a distance from itself, by itself” (Derrida in Morgan Wortham, 2006, p. 13). Raunig sees, “...contemporary forms of institutional critique: transformations as ways of escaping from the arts of governing, lines of flight, which are not at all to be taken as homeless or individualistic or escapist and esoteric, even if they no longer allow dreaming of an entirely different exteriority” (2005, p. 5). This view, in conjunction with Derrida’s challenge to ‘counter-think’ the institution may be a vital approach to making and maintaining the connections between university E-Lit programmes and the plethora of organizations (self-organized, self-instituted forms) that make and feed digital literary life.

References

Acquia (2011) *White paper: The Path to Drupal*. Available at http://acquia.com/resources/whitepapers/path-to-drupal [Accessed 8 October 2011].

A-N (2011) *Ladders for development: Impact of Arts Council England funding cuts on practice-led organisations*. Available from: http://www.a-n.co.uk/research/article/1300054/1224267 [Accessed 10 October 2011].

BBC (2011) *EU austerity drive country by country*. Available from: http://www.bbc.co.uk/news/10162176 [Accessed 10 October 2011].

BBC (2011) *Public sector job losses 'worse than forecast'*. Available from: http://www.bbc.co.uk/news/business-15234228 [Accessed 10 October 2011].

BBC (2011) *BBC cuts at a glance*. Available from: http://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-15186116 [Accessed 10 October 2011].

BBC (2011) *The BBC's impartiality principles*. Available from: http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/6764279.stm [Accessed 10 October 2011].

Business Week (2011) *Greece Fights Debt with $71 Billion Yard Sale*. Available from: http://www.businessweek.com/magazine/greece-fights-debt-with-71-billion-yard-sale-07012011.html [Accessed 10 October 2011].

Business Week (2011) *Treasury Says Italy Can Sell $54.5 Billion in State Assets*. Available from: http://news.businessweek.com/article.asp?documentKey=1376-LSACU36JTSED01-2GJL1A5PD9QBNU96689HOUTU20> [Accessed 10 October 2011].

CENL (2011) *Europe's national librarians support Open Data licensing*. Available from: https://app.e2ma.net/app/view:CampaignPublic/id:1403149.7214447972/rid:48e64615892ac6adde9a4066e88c736c [Accessed 12 Oct 2011].

De Angelis, M. (2007) *The beginning of history: value struggles and global capital*. London: Pluto.

Drupal (2011) *About Drupal: Mission and values*. Available from: http://drupal.org/mission [Accessed 10 Oct 2011].

Drupal (2011) *How YOU (yes, you!) can help make Drupal.org awesome*. Available from: http://drupal.org/node/1293124 [Accessed 10 Oct 2011].

Dutchnews.nl (2011) *National institutions escape brunt of arts cuts, says minister* Available from: http://www.dutchnews.nl/news/archives/2011/06/national_institutions_escape_b.php [Accessed 11 October 2011].

ELMCIP (2011) *Developing a Network-Based Creative Community*. Available from: http://elmcip.net/page/developing-network-based-creative-community [Accessed 8 October 2011]

ELO (2011) *About the ELO*. Available from: http://eliterature.org/about [Accessed 8 October 2011].

ELO (2011) *Programs*. Available from: http://eliterature.org/programs [Accessed 8 October 2011].

Engine Industries (2011) *How Many Websites Use Drupal? Let's Estimate A Number* [Part One] Available from: http://engineindustries.com/blog/jason/how-many-websites-use-drupal-lets-estimate-number-part-one [Accessed 2 October 2011].

Galloway, A.R. (2004) *Protocol how control exists after decentralization*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Harvard Law and Policy Review (2011) *WikiLeaks, the First Amendment, and the Press*. Available from: http://hlpronline.com/2011/04/wikileaks-the-first-amendment-and-the-press [Accessed 11 October 2011].

Lui et al (2005) *Born-Again Bits. A Framework for Migrating Electronic Literature*. Available from: http://eliterature.org/pad/bab.html [Accessed 2 October 2011].

Mead, M., quoted in: Peer-to-Peer Foundation (2011) *The Foundation for P2P Alternatives homepage*. Available from: http://p2pfoundation.net/ [Accessed 9 Oct 2011]

Media Lab Prado (2010) *Prototyping Cultures: Social Experimentation, Do-It-Yourself Science and Beta-Knowledge*. Available from: http://medialab-prado.es/article/prototyping_workshop [Accessed 12 Oct 2011].

Melancon, B. et al (2011) *The Definitive Guide to Drupal 7*. New York: Springer.

Miles, E. & Miles, L., (2010) *Drupal's Building Blocks: Quickly Building Web Sites with CCK, Views, and Panels*. New York: Pearson.

Montfort, N. & Wardrip-Fruin, N., (2004) *Acid-Free Bits. Recommendations for Long-Lasting Electronic Literature*. Available from: http://eliterature.org/pad/afb.html [Accessed 2 October 2011]

Morgan Wortham, S. (2006) *Counter-Institutions. Jacques Derrida and the Question of the University*. New York: Fordham University Press.

Raunig, G. (2005) Instituent Practices: Fleeing, Instituting, Transforming. In: Raunig, G. & Ray, G. (eds.) (2009) *Art and Contemporary Critical Practice. Reinventing Institutional Critique*. London: MayFlyBooks.

Raunig, G. & Ray, G. (eds.) (2009) *Art and Contemporary Critical Practice. Reinventing Institutional Critique*. London: MayFlyBooks.

Rossiter, N. (2006) *Organized Networks. Media Theory, Creative Labour, New Institutions*. Rotterdam: NAi Publishers.

Steyerl, H. (2006) The Institution of Critique. In: Raunig, G. & Ray, G. (eds.) (2009) *Art and Contemporary Critical Practice. Reinventing Institutional Critique*. London: MayFlyBooks.

Tabbi, J. (2008) Towards a Semantic Literary Web: Setting a Direction for the Electronic Literature Organization's Directory. In: Hartling, F. & Suter, B. (eds.) (2010) *SPIEL. Archiving Electronic Literature and Poetry: Problems-Tendencies-Perspectives*. Frankfurt a.M.: Peter Lang.

TES (2011) *Higher education faces spending cuts up to 16%.* Available from: http://www.tes.co.uk/article.aspx?storycode=6062442 [Accessed 10 October 2011].

The Cross-Cultural Partnership (2011) *Why Partnership*. Available at http://connected-knowledge.net [Accessed 12 Oct 2011].

The Guardian (2011) *Phone hacking*. Available from: http://www.guardian.co.uk/media/phone-hacking [Accessed 11 October 2011].

The Guardian (2011) *Spending review 2010: George Osborne announces extra £7bn of welfare cuts*. Available from: http://www.guardian.co.uk/politics/2010/oct/20/spending-review-2010-osborne-cuts [Accessed 10 October 2011].

The Guardian (2011) *Privatisation of higher education threatens universities*. Available from: http://www.guardian.co.uk/education/2008/sep/04/administration.highereducation [Accessed 10 October 2011].

The Herald (2011) *Academic's concern over university 'merger by fax'*. Available from: http://www.heraldscotland.com/mobile/news/education/academic-s-concern-over-university-merger-by-fax-1.1126333 [Accessed 10 October 2011].

The Open School (2011) *The New School Convocation*. Available from: http://www.newschool.edu/admin/convocation/2010/wark.aspx [Accessed 5 October 2011].

The Scotsman (2011) *Edinburgh University and city art college in cash-saving merger talks*. Available from: http://www.scotsman.com/news/education/edinburgh_university_and_city_art_college_in_cash_saving_merger_talks_1_791205 [Accessed 11 October 2011].

Sharing as Educational Practice: A Case-Study from University of Udine

Manuela Farinosi & Leopoldina Fortunati[1]

Abstract

Social media websites and new practices associated with the increasing use of the Net are deeply affecting many aspects of daily life, including at least some aspects of the education process. They have a strong influence on the lives of millions of users, many of whom are students, who spend a lot of time interacting online with their peers. Scholars and researchers for some years have begun to think about possible positive spillover effects within the educational context. This paper is focused on an experimental project implemented at the University of Udine in the course Theory and Techniques of the New Media. The class in question was comprised of approximately thirty students; half of them were following the lessons in co-presence with the professor in Pordenone and half were following the lessons from another site of the University situated in Udine. The distance learning was supported by several technologies. However, the fact that the class was made of two different parts, one in Pordenone and the other in Udine, and that the distance learning had severe constraints at the structural level, risked to be obstructions of the efficiency of the learning process and students' socialization. To overcome this difficulty and create a place of debate, internal socialization and organization shared by all the students, we activated two platforms: Facebook and GoogleDocs. The analysis of our case-study highlights, that the use of familiar platforms can have positive effects in education and represent excellent resources for professors and students.

Introduction

The aim of this paper is to verify the potential of social media as a tool for informal and collaborative learning. In everyday life, thanks to Web 2.0 interactivity and to a new generation of Internet applications (for example, social network sites, blogs and video or photo sharing sites), a large number of people use digital media to express themselves and to share information, photos and videos with a vast network of contacts. Online information sharing and collaboration platforms are massively used to support social relationships and are adopted in various contexts of everyday life. Through their use, people are changing the way they interact with others and challenge some traditional organizational and social practices. It is not surprising that the educational environment has also quickly be-

---

[1] This paper has been conceived and discussed entirely by both the authors. However, the paragraphs "Social media and education", "The project" and "Methodology" have been written by Manuela Farinosi, while the paragraphs "Introduction", "Results" and "Conclusion and final remarks" have been written by Leopoldina Fortunati.

come a terrain of penetration by this new generation of information and communication technologies (ICTs).

The University of Udine course, Theory and Techniques of the New Media, is run inside the Master's degree in Multimedia Communication and Technologies of Information in the Faculty of Education. Within this course, an experimental project has been implemented with the purpose to improve some areas of the education process, such as students' socialization as well as organization and communication among themselves. At the same time, it aims to investigate the potential of social media as a tool for informal and collaborative learning. This paper focuses on the project.

In this paper, we first provide a review of the current literature on social media and education (section 2). Then, we illustrate the project (section 3). In the following section (4), we describe the aims and the methodology, while in section 5 we present and discuss the findings of our exploratory research. Finally, we draw some conclusions and sketch some future challenges for research in this field (section 6).

Social media and education

Social media websites and new practices associated with the increasing use of the Net are deeply affecting many aspects of daily life, including at least some aspects of the education process. Web 2.0 environments have a strong influence on the lives of millions of users, many of whom are students, who spend a lot of time interacting online with their peers. Over the past four years, social network sites (SNS) have become one of the most popular online features. According to Boyd and Ellison, SNS are web-based services allowing people to:

> "(1) Construct a public or semi-public profile within a bounded system, (2) articulate a list of other users with whom they share a connection, and (3) view and traverse their list of connections and those made by others within the system." (Boyd & Ellison, 2007)

The rapid and increasing adoption of SNS, and in particular of Facebook, has brought changes in various social contexts. SNS are becoming embedded in contemporary culture and in daily routines of millions of people. SNS have been adopted by people with the hope to build and maintain complex networks of personal and professional relationships and to create connectedness with other users who are registered in the websites or groups they joined.

Scholars and researchers working in the education sector and considering that the use of social media is quite widespread among students in their everyday life, for some years have begun to think about possible positive spillover effects within the educational context (Mason, 2006; Ajjan & Hartshorne, 2008). The first research questions guiding research projects in this field of investigation included: Are SNS able to play a role inside and out-

side the classroom? Can the popularity of social media be an advantage for the education process and can SNS positively influence learning practices? In recent years, several studies were able to partially answer these research questions, showing that these online environments can support educational activities and learning experiences by allowing interaction, collaboration, communication, participation and resource sharing among the users (Selwyn, 2009). As highlighted by Mazman & Usluel,

> "Using social networks in educational and instructional contexts can be considered as a potentially powerful idea simply because students spend a lot of time on these online networking activities. While the current generation of Learning Management Systems (LMS) allows each student to have their personally chosen course(s) in which they are enrolled, many of these LMS lack of social connectivity tools and personal profile spaces that can be used by the students involved." (2010, p. 444)

The analysis produced by Mazman & Usluel is currently shared by many other scholars. Also, Dunlap & Lowoenthal (2009) and Schroeder & Greenbowe (2009) for example argue that, although LMS offer several useful tools that support student engagement, their structures can inhibit social interaction. However, it is becoming evident that the increasing adoption of Internet-based platforms by the young generation can help in overcoming the limits cited above and their experience in social media can be exploited to facilitate the social process of learning. According to Ras & Rech:

> "The Net Generation students put new requirements upon software engineering education because they are digitally literate, always connected to the Internet and their social networks. They react fast and multitask, prefer an experimental working approach, are communicative, and need personalized learning and working environments." (2009, p. 555)

Ras's and Rech's ideas are shared by many other authors who suggest that current social media can be seen as the right space for collaboration, communication and interaction between students, tutors and professors. In their perspective, SNS provide online environments and collaborative features for students to engage in social activities, lead online discussions, present their ideas and share their points of view. They can facilitate student-to-student collaboration, help professors to share educational content, provide innovative ways to involve young people in some topics and enhance communication among teachers and students and among students themselves. Above all, SNS are characterized by gratuitousness, ease of use, allowing for rapid updating, network effects and ready availability (Boon & Sinclair, 2009). Integrating SNS into existing educational practices becomes significantly important to achieve more robust learning opportunities (Mazman & Usluel, 2010), but, obviously, the professor monitoring (that is, reviewing, discussing, etc.) continues to play a pivotal role also during collaborative learning (Dillenbourg, 1999). According to Mazman & Usluel SNS provide

> “opportunities for moving beyond the mere access to the content (*learning about*) to the social application of knowledge in a constant process of re-orientation (*learning as becoming*). Social media platforms allow to continue the interaction outside the classroom and acquire in this way new knowledge through informal learning and collaborative processes.” (2010, p. 445)

However, the experimentation of these tools inside the education process is at the beginning. So, it is not surprising that this debate is immature. Many fundamental research questions such as those concerning the quality of the education outcome after the introduction of high levels of artificialization and technological mediation may be ignored because it is too difficult to investigate them at the moment. Current studies generally focus on the description of the new technological tools introduced in the education process and of their effects, generally depicted as positive, without making this introduction problematic in respect to the educational process. They avoid, in fact, asking the true questions: What are the motivations inside the educational sector that justify the repeated use of these tools? Which aspects of education as complex activity should be improved through the use of these tools? As Bruner (1996) reminds us, education is not simply a technical issue of how to capably manage information processing, but it is a complex activity, aiming at adapting a culture to the needs of its members and to adapt its members and their ways of learning to the needs of culture (pp. 55–56). The fundamental point for education is not the technology, even if this is essential for any culture, but the methodology of research and in general of mind use (p. 111).

Bruner’s theory of education has to be hybridized with the large, current debate on digital generation. The term ‘digital natives’ was introduced by Prensky in 2001 to describe the young people who were born in the late 80s and who grew up in environments saturated by all kinds of digital technologies. In his vision, this generation is so accustomed to the new media that their members can be considered ‘natives’ of the digital world, while their parents, who did not encounter the digital media until adulthood, are considered ‘digital immigrants’. The eruption of this generation of digital natives inside the education scene has several consequences. First of all, middle-aged and elderly people, who in the past were the guides of technological development, are becoming less accustomed to electronic technology and to the information science of the digital world. Although they have been using ICTs since they encountered them at a certain point of their life, they find it more difficult to appropriate themselves than the digital natives. Presky proposes to call them digital immigrants.

Presky is only one among many scholars and journalists who have created various terms to express the characteristics of these new generations. Other examples of the labels that have been proposed are: “Nintendo Generation” (Green, Reid & Bigum, 1998), “Net generation” (Tapscott, 1998; Oblinger & Oblinger, 2005), “The Millenials” (Howe & Strauss, 2000) and “Generation Me” (Twenge, 2006).

Common characteristics in these conceptualizations are that this digital generation is tech-savvy, has a strong multitasking capacity and has an increasingly global vision.

This definition of digital natives has been criticized by many scholars for being too generic and even misleading as it suffers from technological determinism (Bennett et al., 2008). However, the digital divide between digital natives and digital immigrants poses important questions regarding crucial aspects of the social life, such as the models of socialization, the effectiveness of educational strategies at primary and secondary levels and the changes in the relationship between professors (most of them are digital immigrants) and students (who are mainly digital natives) and among students themselves. The generation of digital natives has made the education process, even at the higher (university) level, even more complex than in the past.

Starting from these theoretical premises, we decided to investigate if the introduction of social media inside the educational process could enhance at least some areas such as students' socialization, organization and communication among themselves and at the same time to verify the potential of social media as a tool for informal and collaborative learning.

Our hypothesis was that with these digital native students, at least some aspects of the educational life could be improved.

The project

Before reporting on the main findings of our study, we will describe an experimental project that has been carried out in the educational process, with the purpose to allow students to take advantage of SNS at different levels. This project was implemented at the University of Udine in the course Theory and Techniques of the New Media; the course was a requirement for the Master's degree scheme in Multimedia Communication and Technologies of Information in the Faculty of Education, during the academic year 2010–2011. The class in question was comprised of approximately thirty students; half of them were following the lessons in co-presence with a professor in Pordenone and half were instead following the lessons from another site of the University situated in Udine. The distance learning was supported by the following technologies: two Video Conferencing Equipment Systems consisting in one on-board video camera (viewing class), second camera (PTZ – Pan, Tilt, Zoom – viewing teacher), teacher microphone, ambient microphone, wireless microphone for students' feedback and an Interactive Whiteboard.

This course was not designed in a traditional way, with typical lessons in which the professor teaches while students attentively take notes; rather, it was designed as highly participatory on the part of students and with the professor acting as facilitator of students' performances. Furthermore, this course had planned the participation of some of these students in two postgraduate conferences, which were organized inside the network of uni-

versities with which this course collaborates internationally and annually organizes for moments of debate. In this year, the two workshops were organized firstly by the University of Erfurt (Germany) and secondly by the Hong Kong Polytechnic University (Hong Kong). Students were encouraged also to discuss and select among themselves, their representatives for these two major events. However, the fact that the class was made of two different parts, one in Pordenone and the other in Udine, and that the distance learning had severe constraints at the structural level, risked being obstructions to the efficiency of the learning process and to students' socialization. To overcome this difficulty, we activated two social platforms that are becoming increasingly embedded in the daily life of young people: Facebook and GoogleDocs. Why did we decide to activate Facebook among the various social networks? – Because, Facebook is the most adopted SNS in Italy. According to the data provided by Socialbakers.com, there are around 20 million people who use Facebook in Italy. Facebook penetration in Italy is 35.4%, compared to the country's population, and 68.5% in relation to the number of Internet users. The largest age group is made of young people who are currently between 25–34 years old, with a total of 5,350,067 users, followed by the users between the ages of 18–24.

AGE	PERCENT
25 - 34	26%
18 - 24	23%
35 - 44	20%
45 - 54	11%
16 - 17	7%
13 - 15	7%
55 - 64	4%
65 - 0	2%

source: http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/italy

Fig. 1: User age distribution on Facebook in Italy (source: Socialbakers.com)

So, given that Facebook is a social utility used by many young people and our students spent a significant amount of time interacting on this site, we decided to exploit Zuckerberg's platform in order to design an informal venue for students' learning experience.

These two platforms were chosen with the purpose of creating a place of debate, and for internal socialization and organization shared by all the students. A Facebook closed group, called "Theories and techniques of the new media@Uniud" was created in February 2011 in order to encourage students to take part in class-life, to talk to each other, to have a dialogue with the professors and to share various content with their peers. The Facebook group was requested by the students themselves in order to discuss questions

among themselves and to support the communication between Udine and Pordenone and vice versa. They probably strongly felt the lack of an interaction channel and above all of a social space where they could meet each other. To ensure that only the students of the course of Theories and Techniques of the New Media joined the Facebook group, membership required the tutor's approval. Once approved, students could interact, post items, share links on the wall and chat with other members of the online group. Within the first week of the course, about 95% of the classroom joined the Facebook group. Obviously, joining the group was entirely optional, as it represented just a supplemental tool, but the response of students and their degree of participation were very high. On the other hand, GoogleDocs turned out to be a useful tool to support the organization and to share and edit documents in real time. Students worked on the same sharing files and made changes together.

Methodology

In order to verify the potential of social media as a tool for informal and collaborative learning, a qualitative multi-research method was deployed. A period of intense participant observation lasting three and a half months was carried out. Furthermore, a content analysis of the Facebook group was activated. On the whole, a corpus of 108 messages in the Facebook group was collected. This corpus has reached an adequate degree of saturation, as after a certain number of messages, no new data in respect to the purposes of this study and only already acquired information emerged. This method addressed the centre of the subjective dimension of respondents and aimed to identify the meaning of the discourse archived in the Facebook group. The content analysis applied was mainly a descriptive method, as it treated data as personal documents which were analyzed in all their richness and individuality.

Messages like those collected here might be seen as the answer to an open question. The choice of using this tool was dictated by the need to avoid as much as possible the so-called effect of social desirability, typical of the answers in questionnaires and interviews (Corbetta, 1999), and to have an instrument which would allow more expressivity and spontaneity in the content. The messages examined contain very little 'reactive' information, so they are influenced to a very limited degree by the interaction between the researcher and the object of study and are less influenced by distorting effects. Operatively, these messages were broken down into categories of discourse with the purpose of capturing the most relevant discursive frames and were studied by means of content analysis (Altheide, 1996). The frequencies of the categories were singled out to ensure the most recurrent ones were calculated, but were also retained and discussed, as Silverman (1993) suggests. Furthermore, categories with relatively low frequency but high significance for enlightening or clarifying some points of the analysis were also included. This allowed us to trace a conceptual map of the discourse outlined by these students in the Facebook

group. This type of content analysis is a fairly non-intrusive and very flexible methodology (McNeill & Chapman, 2005). Additionally, although these kinds of texts might be analyzed from many aspects, here our analysis is limited to some of the most relevant issues outlined by students.

Participant observation and content analysis of the messages written by students were triangulated with another method, made of ongoing conversations between us and students on the topic of their informal learning experience.

On the whole, the criteria that were applied during this research in order to ensure a degree of reliability are those discussed by Bryman and Burgess (1994). Apart from saturation, the other criteria considered were reactivity and internal acceptance, which regards the position of the researcher in the relationship with the subjects investigated; internal coherence, which concerns the final product that should exhibit and justify the choices made and the path followed during the research and finally; completeness, which regards the synthesis that aims to reflect the complexity of the research undertaken.

Results

Given that the course of Theories and Techniques of the New Media required a slide presentation about a topic chosen by the student among the topics covered by the program, during our course the most used file edited on GoogleDocs was a simple Excel file with a table where each student wrote his/her name, the topic and the title of his/her presentation and the date chosen for the discussion. So, students frequently used the Facebook group to communicate and the Excel file shared on GoogleDocs to decide the agenda of their presentations.

The Facebook group supported the lessons of the Theories and Techniques of the New Media course, allowing students to create and maintain a direct link with their peers and the professor. It turned out to be a great space for students to work on collaborative projects with each other and with the tutor. When a group member posted something in the group, such as a link to an article, other members received a Facebook notification with that update. Furthermore, Facebook groups could be used to connect with students without needing to “friend” them on the social network. This was a good option, especially for the professor, who in this way did not necessarily have to become a “friend” of the students.

Regarding the results of participant observation, it became obvious that the possibility to count on the shared file on GoogleDocs was the indispensable premise for the students of this class to develop self-organizational skills and also a new proactive attitude. To become protagonists of the lesson, these students needed a space to organize themselves with their peers and also to react to several proposals that were launched to them by the professor.

The content analysis applied to the messages published on the wall of the Facebook group instead revealed that students used the platform to discuss topics related to the class life and to share files of their presentation:

> "Hello everyone! I entered the final version of the slides presented on May 3 on slideshare: http://www.slideshare.net/MarcoLiotta/media-production-cap-3-marco-liotta-ttnm-7872239." (Marco)

> "Hello guys ... sorry I am a little late and I have not yet chosen the topic of my presentation … any suggestion??? Thanks a lot." (Nadia)

Among the others there is, for example, a general discussion among the students about the final decision making process regarding four 'volunteers' to represent the class in the postgraduate workshop organized in Erfurt by professor Joachim Hoeflich, or to participate in another postgraduate conference in Hong Kong, as we already mentioned. Furthermore, the four students selected for the workshop in Erfurt spontaneously decided to use the wall of the Facebook group to tell the other students about their trip from Udine to Erfurt and to post some status updates regarding their travels or, more generally, their experiences in Germany. This is well illustrated in these four quotes:

> "On the road to Erfurt with Marco, Stefano and Enrico…next stop: Villach!" (Tommaso)

> "Arrived safely in Erfurt, about 9 hour driving! the hostel is so cool and even the city, too bad it's raining! The beer is the top (of course)! updates will follow" (Stefano)

> "Just had breakfast, our hostel is a former police station : P Now let's take a guided tour with the other students, followed by BBQ in college =) we will do some videos ... stay tuned!" (Marco)

> "We are preparing the suitcases … last ride in town, then last lunch at the campus with the guys of Erfurt University and then home. I would have stayed a few days more … it's a really nice place!" (Enrico)

They also uploaded a photo with the German students and a video recorded in Erfurt University during the workshop in order to share in this way their feelings and their emotions with the other members of the classroom.

The messages analyzed, moreover, show that sometimes the students used the Facebook wall to also share some news about other courses that they were attending during the same period of time or to ask information regarding the exams:

> "3D Modeling classes begin Nov. 4! Monday we can stay at home =)" (Stefano)

> “For all those who must make the exam of Sound Processing on September 20, Professor suggests to go to his office at 14.30.” (Melissa)

There were also a couple of students who used the wall for non-academic activities/purposes, such as Fabrizio, who used it to ask other students to vote for his photographs for a competition on the Internet.

> “Hello guys, I'm participating in a photo contest. If you like my photos can you please express a ‘like’ on this page? Thanks :)” (Fabrizio)

The content analysis applied also showed that the students used the Facebook wall to recoup a unity, as the class that did not exist in the real life. Also, this was really important for them: having a place where all the students, together, could speak to each other and become acquainted with the members of the remote class. The class-half, which did not have the professor present, in fact expressed several times the fear to be a series B class. This sense of inferiority was partially overcome through these tools. These preliminary results show a significant increase in students’ communication outside the classroom and outside the regular working hours. Given that young people were already accessing Facebook for personal purposes, they were used to checking Facebook notifications and to contribute in this way to the debate outside of the lessons. Very often, they wrote a post or shared an article during the weekend or after dinner, while they were chatting with their friends or just checking their email. This new practice was really noteworthy because it extended regular class time, encouraged and favoured a continuous social cooperation and provided easy access to knowledge, allowing students to go over the offline lectures’ experiences.

Finally, the main outcome of the informal, ongoing conversations with students made it clear that the students hated the distance learning while they loved the Facebook group and the GoogleDocs. So, this tool allowed the students to reflect about the effectiveness of the educational process and its technological supports. For example, Andrea said:

> “The course is cool and interesting. It has only a limit: the distance learning, which makes difficult the interaction. It would be nice to be all together in the same classroom.”

The students still considered the technology used for distance learning ‘backward’, while they very much appreciated the SNS tools:

> “This distance learning is still primitive at technological level.” (Ermanno)

And:

> “A very negative element was the videoconference because from Udine it was really difficult to follow and participate to the lessons.” (Mario)

These are students who were used to having the teacher always physically present, until funding issues resulted in the University splitting this course into two classes, one being a distance learning class. These students perceived the shift to distance learning as an impoverishment of the quality of their educational process:

> "Distance learning is a very limiting obstacle for the dynamics of this course." (Paolo)

On the contrary, the Facebook group and GoogleDocs represented for these students an innovative opportunity to enhance their communication and organization capabilities outside the walls of the traditional classroom and to complement what the professor was suggesting during the lessons:

> "I appreciated a lot the fact that all the students were required to prepare a presentation and to discuss with the others the presentation itself. But without Facebook it would have been difficult to organize a so high level of interactivity." (Elena)

The "post item" tool allowed group members to post links to any potentially interesting articles or websites or to share information about the lessons. Students appeared very satisfied with the adoption of Facebook for educational purposes. On the whole, they expressed the desire to replicate the experience with other courses and they showed a lot of enthusiasm about the opportunities to interact and contribute to the lessons in an active way. Only very few students expressed some doubts about the choice of Facebook as a platform to support educational activities. At the beginning, in fact, these few students declined to join Facebook because of some personal privacy issues; later on, however, in order to be able to participate in the group life, they spontaneously decided to open a fake account on the social network and in this way be able to contribute to the life of the group.

Conclusion and final remarks

The analysis of our case-study highlights the following important results. When used, familiar free platforms can have positive effects in education, transforming in this way the purposes for which they were originally designed. Facebook, Twitter, YouTube, Flickr and other social platforms based on the idea of sharing content might represent excellent resources for professors and students. They facilitate innovation and grassroots participation in the education process and they support especially interactive lessons. In fact, in order to cope with a high interactivity, our students needed technological support which allowed continuous organizational practice. We must consider that when students are required to play an active role inside the lesson, their organizational needs multiply. When the activity on the part of students limits itself to listening and to taking notes, the organizational needs are instead reduced to the minimum.

The important role played by the choice to adopt familiar tools such as Facebook and GoogleDocs instead of tools specifically developed for educational purposes, is something that is worth researching and discussing further. The digital generation spends a lot of time in these online spaces for online conversations and sharing content; so, nowadays it is possible to reflect on how to integrate and exploit the potential benefits of social media for educational purposes.

Positive results also emerged from students' online collaboration and sharing practices. Especially, students' communication, socialization and organization significantly benefited by the application of these kinds of tools (Facebook and GoogleDocs) inside the educational process. We observed, furthermore, that students were able to post anytime they needed, in the evening as well as during the weekends. This allowed them to overcome the traditional rigidity of the separation between education and life boundaries, as also Selwyn has observed in other circumstances (2009).

Finally, the triangulation of different modalities of teaching – co-presence, distance learning and online platforms – has allowed us to defend somehow the quality of the teaching/learning process, even in the presence of severe cut-backs in funding and also to enrich the traditional learning experiences and practices. Moreover, given that our course was "Theories and Techniques of the New Media", this new experience undergone by the students has also represented a way to "touch" the interactive potential of new technologies and to more closely examine the opportunities offered by the new media.

As final remarks, we can say that the data suggests that the adoption of Facebook has been really appreciated by the students, but – as reported before – some perplexities were expressed about the fact that Facebook is a proprietary platform and aims to make a profit with the data of subscribers. Furthermore, the adoption of this kind of platform needs a strong presence of the tutor online in order to ensure a better informal learning experience, to guarantee a top down monitoring and to ensure a prompt response to students. This implies supplementary work for the professor and is an element that should be taken into account seriously. Finally, this kind of experience can be replicated only as a supplement to face-to-face classroom lessons; otherwise the potential benefits will never be achieved.

For the next year, we would like to design a more interactive learning experience. We are considering to also adopt the Twitter platform and to create a "hashtag" that students could use to take and share some notes during the lesson. In this way, students in Udine would feel more involved in the lesson and in the learning process.

References

ACUTA (2011) Social Media and Higher Education Literature Review. (Online). Available from: http://www.acuta.org/wcm/acuta/donna2/Handout/SC10/SC10SemerLitReview.pdf [Accessed 2 November 2011].

Alexander, Bryan (2006) Web 2.0: A New Wave of Innovation for Teaching and Learning? *Educause Review*, 41(2), pp. 32–44. Available from: http://www.educause.edu/apps/er/erm06/erm0621.asp [Accessed 2 November 2011].

Altheide, David L. (1996) *Qualitative Media Analysis*. Thousand Oaks: Sage.

Ajjan, Haya, & Hartshorne, Richard (2008) Investigating faculty decisions to adopt Web 2.0 technologies: Theory and empirical tests. *The Internet and Higher Education*, 11(2), pp. 71–80. Available from: http://webpages.csus.edu/~sac43949/PDFs/Faculty%20Decisions%20Web%202.0.pdf [Accessed 2 November 2011].

Bennett, Sue; Maton, Karl & Kervin, Lisa (2008) The 'Digital Natives' Debate: A Critical Review of the Evidence. *British Journal of Educational Technology*, (395), pp. 775–786. Available from: http://www.cheeps.com/karlmaton/pdf/bjet.pdf [Accessed 2 November 2011].

Bihr, Peter & Praus, Thomas (2008) Facebook for Teaching and Learning. Available from: http://www.innovauoc.org/foruminnovacio/2008/10/facebook-for-teaching-and-learning [Accessed 2 November 2011].

Bogdan, Robert C., & Biklen, Sari K. (1998) *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*, Boston: Allyn & Bacon.

Boon, Stuart & Sinclair, Christine (2009) A World I Don't Inhabit: Disquiet and Identity in Second Life and Facebook. *Educational Media International*, 46(2), pp. 99–110.

Boyd, Danah M., & Ellison, Nicole B. (2007) Social network sites: definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, pp. 210–230. Available from: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.10836101.2007.00393.x/abstract;jsessionid=1A6FDCB19AFD1BBF5BF49ABDFBA20B73.d01t02 [Accessed 2 November 2011].

Bruner, Jerome S. (1996) *The Culture of Education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Bryman, Alan & Burgess, Robert G. (1994) *Analyzing Qualitative Data*. London: Routledge.

Charnigo, Laurie & Barnett-Ellis, Paula (2007) Checking out Facebook.com: the impact of a digital trend on academic libraries. *Information Technology and Libraries*, 26, pp. 23–34.

CLEX – Committee of Inquiry into the Changing Learner Experience (2009) Higher Education in a Web 2.0 World. Report of an independent Committee of Inquiry into

the impact on higher education of students' widespread use of Web 2.0 technologies. Available from: http://www.jisc.ac.uk/media/documents/publications/heweb20 rptv1.pdf [Accessed 2 November 2011].

Cinque, Maria; Martini, Antonella & Mattana, Veronica (2011) Approccio allo studio universitario e tecnologie 2.0: analisi empirica e sviluppo di un framework. In Minerva, Tommaso & Colazzo, Luigi (a cura di), *Connessi! Scenari di innovazione nella formazione e nella comunicazione*, Milano: Ledizioni, pp. 265–274. Available from: http://www.siel2011.it/phocadownload/atti-siel2011.pdf [Accessed 2 November 2011].

Connell, Ruth S. (2009) Academic libraries, Facebook and Myspace, and student outreach: a survey of student opinion. *Libraries and the Academy*, 9, pp. 25–36.

Corbetta, Piergiorgio (1999) *Metodologie e Tecniche della Ricerca Sociale*. Bologna: Il Mulino.

Dillenbourg, Pierre (1999) What do you mean by 'collaborative learning'? In: *Collaborative-learning: cognitive and Computational Approaches*, Oxford: Elsevier, pp. 1–19.

Dunlap, Joanna C. & Lowoenthal, Patrick R. (2009) Tweeting the Night Away: Using Twitter to Enhance Social Presence. *Journal of Information Systems Education*, 20(2), pp. 129–135.

Durkee, David; Brant, Stephen; Nevin, Pete et al. (2009) Implementing E-Learning and Web 2.0 Innovation: Didactical Scenarios and Practical Implications. *Industry and Higher Education*, 23(4), pp. 293–300.

Ferri, Paolo M. & Pozzali, Andrea (2011) Il social web come strumento di apprendimento: riflessioni a margine di una ricerca empirica. In: Minerva, Tommaso & Colazzo, Luigi (eds) *Connessi! Scenari di innovazione nella formazione e nella comunicazione*, Milano, Ledizioni, pp. 745–751. Available from: http://www.siel2011.it/ phocadownload/atti-siel2011.pdf [Accessed 2 November 2011].

Fogel, Joshua & Nehmad, Elham (2009) Internet social network communities: Risk taking, trust, and privacy concerns. *Computer in Human Behavior,* 25, pp. 153–160.

Fogg-Phillips, Linda; Baird, Derek & Fogg, B.J. (2011) *Facebook for Educators*. Available from: http://facebookforeducators.org/wp-content/uploads/2011/05/ Facebook-for-Educators.May-15.pdf [Accessed 2 November 2011].

Green, Bill; Reid, Jo-Anne & Bigum, Chris (1998) Teaching the Nintendo generation? Children, computer culture and popular technologies. In: Howard, Sue (ed) *Wired-up: Young people and the electronic media*, London: UCL Press, pp. 19–41.

Harris, Kandace (2008) Using Social Networking Sites as Student Engagement Tools. *Diverse Issues in Higher Education,* 25(18), p. 40.

Haythornthwaite, Caroline; Andrews, Richard; Jones, Chris et al. (2011) Internet & Learning: A Decade of Transformation in Learning Practices. In: *Proceedings of the A Decade In Internet Time: Oii Symposium On The Dynamics Of The Internet And Soci-*

ety, 21 September – 24 September 2011, University of Oxford. Available from: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1894934 [Accessed 2 November 2011].

Hazari, Sunil; North, Alexa, & Moreland, Deborah (2009) Investigating Pedagogical Value of Wiki Technology. *Journal of Information Systems Education,* 20(2), pp.187–199.

Heiberger, Greg, & Harper, Ruth (2008) Have You Facebooked Astin Lately? Using Technology to Increase Student Involvement. *New Directions for Student Services*, 124, pp.19–35.

Hewitt, Anne & Forte, Andrea (2006) Crossing Boundaries: Identity Management and Student/faculty Relationships on the Facebook. Available from: http://www.cc.gatech.edu/~aforte/HewittForteCSCWPoster2006.pdf [Accessed 2 November 2011].

Howe, Neil & Strauss, William (2000) *Millennials Rising: The Next Generations*. New York: Vintage Books.

Jenkins, Henry (2010) *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*. Milano: Guerini e Associati Editori.

Jones, Chis & Cross, Simon (2009) Is there a net generation coming to university? In *ALT-C 2009 conference. In Dreams Begins Responsibility: Choice, Evidence and Change*, 8–10 September 2009, Manchester, UK. Available from: http://oro.open.ac.uk/18468/1/ALT-C_09_proceedings_090806_web_0299.pdf [Accessed 2 November 2011].

Kolek, Ethan A. & Saunders, Daniel (2008) Online disclosure: an empirical examination of undergraduate Facebook profiles. *NASPA Journal*, 45, pp. 1–24.

Li, Lei & Pitts, Jennifer P. (2009) Does it really matter? Using virtual office hours to enhance student-faculty interaction. *Journal of Information Systems Education*, 20, pp. 175–185.

Mack, Daniel; Behler, Anne; Roberts, Beth & Rimland, Emily (2007) Reaching students with Facebook: data and best practices. *Electronic Journal of Academic and Special Librarianship*, 8, n.p.

Madge, Clare; Meek, Julia; Wellens, Jane, & Hooley, Tristram (2009) Facebook, social integration and informal learning at university: 'It is more for socialising and talking to friends about work than for actually doing work'. *Learning, Media and Technology,* 34(2), pp. 141–155. Available from: http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/17439880902923606 [Accessed 2 November 2011].

Mazer, Joseph P.; Murphy, Richard E., & Simonds, Cheri J. (2007) I'll See You on 'Facebook'. The Effects of Computer-Mediated Teacher Self-Disclosure on Student Motivation, Affective Learning, and Classroom Climate. *Communication Education*, 56(1),

pp.1–17. Available from: http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/03634520601 009710 [Accessed 2 November 2011].

Mazman, Sacide G., & Usluel, Yasemin K. (2010) Modeling educational usage of Facebook. *Computers & Education*, 55, pp. 444–453. Available from: http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131510000424 [Accessed 2 November 2011].

McNeill, Patrick & Chapman, Steve (2005) *Research Methods*. Philadelphia: Taylor & Francis, Inc..

Miller, Sarah E., & Jensen, Lauren A. (2007) Connecting and Communicating with Students on Facebook. *Computers in Libraries,* 27(8), pp. 18–22.

Oblinger, Diana G., & Oblinger James L. (2005) *Educating the Net Generation*. Washington, D.C.: EDUCAUSE. Available from: http://www.educause.edu/books/ educatingthenetgen/5989 [Accessed 2 November 2011].

Pempek, Tiffany; Yermolayeva, Yevdokiya A. & Calvert, Sandra L. (2009) College students' social networking experiences on Facebook. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30, pp. 227–238. Available from: http://www.sciencedirect.com/science/ article/pii/S0193397308001408 [Accessed 2 November 2011].

Prensky, Marc (2001) Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon MCB University Press*,95. Available from: http://pirate.shu.edu/~deyrupma/digital%20 immigrants,%20part%20I.pdf [Accessed 2 November 2011].

Ras, Eric, & Rech, Jörg. (2009) Using Wikis to support the Net Generation in improving knowledge acquisition in capstone projects. *The Journal of Systems and Software*, 82(4), pp. 553–562.

Rheingold, Howard (2011) Learning Reimagined: Participatory, Peer, Global, Online. Available from: http://dmlcentral.net/blog/howard-rheingold/learning-reimagined-participatory-peer-global-online [Accessed 2 November 2011].

Schroeder, Jacob & Greenbowe, Thomas J. (2009) The chemistry of Facebook: using social networking to create an online community for the organic chemistry laboratory. *Innovate: Journal of Online Education*, 5(4). Available from: http://www.innovateonline.info/pdf/vol5_issue4/The_Chemistry_of_Facebook-__Using_Social_Networking_to_Create_an_Online_Community_for_the_Organic_ Chemistry_Laboratory.pdf [Accessed 23 May 2012].

Selwyn, Neil (2009) Faceworking: exploring students' educational-related use of Facebook. *Learning, Media and Technology*, 34, pp. 157–174. Available from: http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17439880902923622 [Accessed 2 November 2011].

Selwyn, Neil (2010) The educational significance of social media – a critical perspective. Keynote debate at Ed-Media conference 2010, Toronto, 28 June–2 July 2010. Toronto.

Available from: http://www.scribd.com/doc/33693537/The-educational-significance-of-social-media-a-critical-perspective [Accessed 2 November 2011].

Silverman, David (1997) *Doing Qualitative Research. Theory, Method, and Practice*. London: Sage.

Tapscott, Don (1998) *Growing up digital: The rise of the Net Generation*. New York, NY: McGraw-Hill.

Thompson, John (2007) Is Education 1.0 ready for Web 2.0 students. *Innovate*, 3(4). Available from: http://innovateonline.info/pdf/vol3_issue4/Is_Education_1.0_Ready_for_Web_2.0_Students_.pdf [Accessed 2 November 2011].

Twenge, Jean M. (2006) *Generation Me: Why today's young Americans are more confident, assertive, entitled –and more miserable than ever before*. New York: Free Press.

Wandel, Tamara L. (2008) Colleges and Universities Want to be Your Friend: Communicating via Online Social Networking. *Planning for Higher Education*, 37(1), pp. 35–48.

Wankel, Charles (2009) Management education using social media. *Organization Management Journal,* 6(4), pp. 251–262.

Yang, Yuqin; Wang, Qiyun; Woo, Huay L. & Quek, Choon L. (2011) Using Facebook for teaching and learning: a review of the literature. *International Journal of Continuing Engineering Education and Life-Long Learning*, 21(1), pp. 72–86.

Zainuddin, Sharazin A.; Abdullah, Azween & Downe, Alan G. (2011) Social Networking Sites For Learning: A Review From Vygotskian Perspective. *2011 International Conference on Telecommunication Technology and Applications. Proc. of CSIT vol.5,* IACSIT Press, Singapore.

Images References

Figure 1: Socialbakers.com (2011) User age distribution on Facebook in Italy. Available from: http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/italy [Accessed 11 November 2011].

Privacy on Social Networking Sites within a Culture of Exchange

Sebastian Sevignani

Abstract

The paper describes the relationship between the concept of privacy and a culture of exchange. First, I will ground a notion of a culture of exchange on a critical political economy analysis. Second, I will follow this line of argumentation by having a look at the realm of ideas within a culture of exchange. It is shown that current notions of privacy fall within the framework of possessive individualistic thinking. Third, I will show for social networking sites (SNS) that privacy and its supposed opponent surveillance are both related to private property and belong genuinely to a culture of exchange. In the concluding section, I will briefly discuss normative problems of a culture of exchange in general, its influence on SNS, and the issue of privacy.

1. Grounding culture of exchange in a political economy analysis

One can see exchange as a fact of human interaction that is given at any time. "Do ut des" – I give you something in order to get something back. This principle seems at the first look reasonable and fair. Marx however does not agree with that; he rather examines why "do et des" of commodities is as plausible to us by having a closer look at the historical conditions of that phenomenon. Adorno argues that exchange is the principle which determines the development of society (see Adorno, 2000, pp. 31–32, 43 & 112) or even human fatality (see Adorno, 1972, p. 209). Therefore, the consequences of three Marxian theoretical operations should be considered for analysing exchange: First, most basically, the differentiation between a societal sphere of production and circulation; second, his line of argumentation according to the "commodity fetish"; third, the analysis of the inversion of appropriation in capitalism.

Marx differentiates between two societal spheres, which are necessarily interwoven (see Marx, 1992, p. 190). One sphere is about producing things and the labour that has to be invested to achieve this; the other sphere is about circulating the produced things and services among people. In this paper, I will suggest understanding the intersection between the two as the field of culture. It is obvious that the phenomenon of exchange belongs to the latter sphere and already presupposes a production of something that can be exchanged. Marx observes that "only the products of mutually independent acts of labour, performed in isolation" (Marx, 1976, p. 57), are meaningful to be exchanged. Within the sphere of circulation, people are free to confront each other as equal owners of property, to a certain extent, and recognize each other as contractual partners. Indeed, Marx argues that in the realm of exchange, "a very Eden of the innate rights of men" (Marx, 1976, p. 280)

exists in which freedom and equality are fully realized. However, in capitalism this is not the whole story.

What should be considered is something that does not appear within the sphere of exchange. One can speak about a "hidden" sociality of exchange between private and isolated partners. Production that precedes exchange appears as strictly non-social because among the producers, there is no direct agreement or planning on what and how much to produce that is oriented to any societal standard. But what then makes commodities exchangeable or comparable? To answer this question it is helpful to use an example: Company A produces umbrellas, and it takes forty-five minutes to produce a piece while company B has introduced new machines and can produce the same piece in fifteen minutes. If both companies exchanged their products, then both would recognize that the value of umbrellas consists of thirty minutes labour time. However, the companies do not know the value of their umbrellas before the exchange happens because they do not cooperate. Value is not existent before exchange takes place; it can never be predicted. The labour spent privately in a company has only value in relation to labour spent within a whole society. There is no institution that organizes the entire labour that is spent by all companies. Companies A and B recognise the value of their products (thirty minutes average necessary labour time) only when they exchange their umbrellas. They receive the value in exchange for the umbrella and for them, concerned with "how much of some other product they get for their own" (Marx, 1976, p. 167); it is obvious that their umbrella has this value as property. The interaction of the sphere of production and the sphere of circulation in the process of value creating – labour creates value, but the value is only recognisable in exchange and determines then further production – is meant when Marx speaks of the commodity fetishism:

> "The mysterious character of the commodity-form consists therefore simply in the fact that the commodity reflects the societal characteristics of men's own labour as objective characteristics of the products of labour themselves, as the socio-natural properties of these things. Hence it also reflects the social relation of the producers to the sum total of labour as a social relation between objects, a relation which exists apart from and outside the producers" (Marx, 1976, pp. 164–165).

On behalf of the commodity fetish argument, Marx infers from the specific private and isolated organization of production to marketers' thinking and their self-images. The societal dimension of value creating is "hidden" but asserts itself behind people's backs because exchange value is the goal of the production. Marketers are not aware of this sociality because it is mediated by things and value becomes a property of these things due to this process. In exchange based societies people cannot determine their own association consciously and cannot judge the quality of societal production self-determined.

Marx also provides us with a characterisation of that "hidden" dimension. He explains, that if "a complete separation between the workers and the ownership of the conditions for the realization of their labour" (Marx, 1976, p. 874) is established, only then commodity exchange is possible. Thereby, the workers are set free in a dual sense of freedom, namely free of the ownership of the condition for the realisation of their labour, but also free of personal dependences. So they are, on the one hand, free to engage in contracts, but on the other hand, forced to engage in contracts and to sell their work force on markets to make their ends meet. After establishing these conditions, company A is able to invest money in the umbrella production and can buy work force in order to receive more money than invested. This is possible because the work force is a certain commodity, which is now available on markets. It can produce more value than it costs and the surplus value then can be appropriated by the buyers of workforce legitimately. Such appropriation is legitimate because the principle of equivalence, "do ut des", is not affected. In fact, the worker receives the value of its work force exactly. So the specific quality of society, which is expressed within the right to have others work for you, leads to a phenomenon that Marx describes as the inversion of the law of appropriation and refers to it as the capitalist form of exploitation ultimately (see Marx, 1976, pp. 729–730).

Today, "the wealth of societies in which the capitalist mode of production prevails appears as an 'immense collection of commodities'" (Marx, 1976, p. 125). The process of commercialization of ever more spheres of life and human activities, such as education, media, ecology, human biology, and personality is ongoing today and this means that ever more knowledge, content, natural resources, (genetic) codes, and personal data appear as exchangeable commodities. So the specific, "hidden", sociality of a culture of exchange becomes even more important and total. In respect of such universalizing processes, Adorno can argue that "the totality within which we live, and which we can feel in each of our social actions, is conditioned not by a direct 'togetherness' encompassing us all, but by the fact that we are essentially divided from each other through the abstract relationship of exchange" (Adorno, 2000, p. 43). From my point of view, "divided from each other" through exchange then means a twofold. In capitalism, on the one hand, we are not able to associate consciously and self-determined. On the other hand, society is divided into class structurally because one class can appropriate the societal produced surplus.

2. Privacy and private property

If we have a closer look at the concepts of private property and privacy, then we will recognize similarities between these concepts. The close relation between privacy and property has often been noted within the literature (see Lyon, 1994, p. 186; Habermas, 1991, p. 74; Goldring, 1984, pp. 308–309; Lessig, 2002, p. 250, Hettinger, 1989, p.45; Geuss, 2001, p. 103; Sofsky, 2007, pp. 95–96; Solove, 2008, pp. 26–28), but has rarely been outlined (exception see Fuchs, 2011b).

2.1 Private property

If one speaks of exchanging something, it is presupposed that there are (natural or artificial) people who have the control to provide something to others. As well, it is presupposed that others are excluded from control over something, otherwise they can simply take it without providing something in turn and no exchange would take place. In other words, exchange presupposes the institution of the right to exclude others from the use and benefit of something, which is the individual right to property (see Munzer, 2005, p. 858). Private property does not coincide with property at all; we can distinguish different forms of property. Macpherson, for instance, speaks about three possible forms: private property, state property, and common property. He points out that private property and state property are of similar structure (see Macpherson, 1978, p. 5). Both are about excluding others, whereas common property is about "the guarantee to each individual that he will not be excluded from the use or benefit of something" (Macpherson, 1978, p. 5). A culture of exchange, as it is based on private property, is only possible where a relation of exclusion among people exists. Such exclusion is the very opposite of the common (see Benkler, 2006, p. 60).

The commodity fetish, which has its reason in the "hidden" sociality of exchange, affects not only day-to-day thinking of marketers, but is also reflected in economical, ethical, and philosophical theory. Macpherson has detected consequences of exchange for philosophical thinking within his interpretative analysis of the most important liberal thinkers, from Hobbes to Locke (see Macpherson, 1962, pp. 4–8): With the rise of capitalism and a culture of exchange, the "relation of ownership, having become for more and more men the critically important relation determining their actual freedom and prospect of realizing their full potentialities, was read back into the nature of the individual" (Macpherson 1962, p. 3). Macpherson speaks in this context of "possessive individualism" as the central ideology of modern society. Within possessive individualism, an individualistic notion of man merges into justifications of private property. Possessive individualistic thinking consists of a complex of postulates derived from a negative notion of freedom from man's dependency on other men. This notion of freedom fits perfect with people's circulation sphere based on self-understanding and the "hidden" sociality of exchange. It appears that the individual is already complete before it enters social relations. Macpherson, and an echo of Marx's arguments according to the commodity fetish are salient in this, argues:

> "since the freedom, and therefore the humanity, of the individual depend on his freedom to enter into self-interested relations with other individuals, and since his ability to enter into such relations depends on his having exclusive control of (rights in) his own person and capacities, and since' proprietorship is the generalized form of such exclusive control, the individual is essentially the proprietor of his own person and capacities" (Macpherson, 1962, p. 263).

The individual as "proprietor of his own person and capacities" is then free to sell their own labour capacity to others on markets, which enables Marx's argument of the inversion of appropriation. "Possessive individualism" is a specific way of thinking and of self-conception that makes individuals' behaviour consistent with the structural requirements of the culture of exchange within a market-based capitalist society. The ideology of the individuals "as proprietors of themselves" (Macpherson, 1962, p. 264) is adequate for people to act within such structures.

From the viewpoint of exchange (value appears as a property of things; therefore ownership is important in order to be able to exchange them), it is necessary to justify private property. It is important, on the one hand, for those who let other people work for them because it protects their greater wealth, but on the other hand, also for the workers who need private property in order to take part in exchange processes and to satisfy their needs. It is a characteristic quality of capitalism to mix up both functionalities of property, neglecting the processes in the sphere of production that lies on the bottom of exchange. There are three main strands of justifiable theories (see Munzer, 2005; Spinello & Tavani, 2005): The first theory can be named "person theory" of property and can be found prominently in Hegel. It is assumed that the self cannot be really a self if it remains in itself. It has to extend it to the outer world. Only within this process of externalisation, self-becoming takes place. Private property is justified as it overcomes the opposition between self and world. The second strand, the so called "labour theory" of property, can be found in Locke prominently. Labour theory of property says that, derived from a prior property right in one's body, one gets the right to private property as revenue for (often exhaustingly) working on things. Private property is established when one mixes his or her labour with nature. Both strands of theory, following Locke and Hegel, are only rational within a natural right perspective that derives property from a context-less, "naturalistic" notion of man and makes claims about the individual before it enters society. Both theories are instances of reading back the demands of an economy of exchange into the nature of man. The third strand, put forward by authors, such as Bentham and Mill, is the "utility or efficiency theory" of private property. In contrast to the natural right perspective, such a kind of theory argues more pragmatically in respect of the outcomes that are fostered by the institution of private property. Here, the idea is that private property establishes incentives to work and to increase life standards because the single workers, due to guaranteed private property rights, can be sure that they will profit from the fruits of their labour. Private property, therefore, ensures that they will work better or harder and this should lead to higher wealth for all society members, in consequence. "Utility or efficiency theory" of private property is characterised as possessive individualistic insofar as social welfare is seen as the outcome of privately and isolated working people, and not primarily as a collaborative task of society. All three justifiable strands merge an individualistic notion of man into the justification of private property.

2.2 Privacy

The starting point of the modern privacy debate was an article by Samuel D. Warren and Louis D. Brandeis published in 1890. The motive to write this article was an infringement during the wedding of Warren´s daughter by the press. In this article, privacy is defined as the "right to be left alone" (Warren & Brandeis, 1984, p. 76). "The right to be left alone" is identical with the liberal core value of negative freedom (see Rössler, 2001, p. 20–21), and as such it determines most of the subsequent theoretical work on privacy and situates it within this liberal tradition. If privacy is related to the values of autonomy (see Fried, 1968; Rachels, 1975; Reiman, 1976; Altman, 1976; Gavinson, 1984; Rössler, 2001; Bennett & Raab, 2006) and freedom (see Warren & Brandeis, 1984; Westin, 1967) on the individual level, then it is mainly understood as autonomy from society, autonomy to choose, and freedom from intrusion by the state and society. The notion of individual privacy influences the notion of privacy on other levels. On the interpersonal level, when authors speak about intimacy (see Westin, 1967) and other social relationships, what is meant is the ability to engage in contract relations. They assume that an individual is enabled by privacy to enter relationships with others. Social relations and the role of privacy therein have a derived status; derived from the individual level. Many approaches that stress the value of privacy concerning societal aims (see Regan, 1995; Westin, 2003), such as wealth, democracy, freedom of speech, freedom of polls, freedom of opinion, difference, and pluralism, also based their understanding on an individualistic notion of privacy. Therefore, all these approaches have a limited notion of societal issues. Most of the privacy literature stresses the value of privacy for individuation one-sided.

Today (informational) privacy is most often defined either as control over flows of information or over the access to information. For Alan F. Westin "privacy is the claim of individuals, groups, or institutions to determine for themselves when, how, and to what extent information about them is communicated to others" (Westin, 1967, p. 7). Westin focuses on the control of information, which makes him a prototypical proponent of "control-theories" of privacy (see Tavani, 2008, pp. 142–143). On the other hand, there are "access-theories" of privacy (see Tavani, 2008, pp. 141–142). For Gavinson privacy "is related to our concern over our accessibility to others: the extent to which we are known to others, the extent to which others have physical access to us, and the extent to which we are the subject of others' attention" (Gavinson, 1984, p. 347). If we combine these two major strands of privacy approaches one can speak about privacy as the individual control over the access to personal information (see Tavani 2008). Some authors (see Wacks, 2010, pp.40–41; Solove, 2008, p. 25) challenge the in-determination of "privacy as control" definitions; they argue that these theories do not discuss what specific privacy subjects they refer to. Control theories fail to define the content of privacy. In fact, it is the "freedom to choose privacy" (Wacks, 2010, p. 41) and not a determination of the content of privacy that control theories deal with. Here, privacy is what is subjectively seen as privacy; such theories, therefore, foster individuals' exclusive control over their data, and do not want to and can-

not make claims about privacy within a good society and a happy, fulfilled life (Jaggar, 1983, p. 174). This is different with access theories; such theories can denote a realm of privacy that is not in disposal of the individual's choice by all means. Instances could be the agreement that the individuals' bodies, their homes or financial issues, such as bank secrecy, are inherently private. In access theories, privacy is what is objectively private and such theories therefore can foster constraints to individuals' control over their data in respect of certain values. It is crucial to see that access theories may allow thinking about what privacy should be in a good society, but do not have to. In fact, also access theories of privacy are most often situated within the liberal tradition and have a limited notion of societal issues by stressing the individual control aspect.

3. Similarities between privacy and private property

We have seen that (informational) privacy is defined as individual control over the access to personal information. If control is meant exclusively, then one can conclude that a relation of exclusion lies behind privacy just as it does in the case of private property. Most often privacy is defined as an individual right against others and society (ensuring negative freedom), so one can conclude that an opposition against the common lies behind the privacy discourse, as well as it is the case with the private property discourse. However, in fact, privacy and private property are not the only values or goals that appear in society. There are others, such as welfare, transparency, and security. Today, privacy and private property are steadily weighed against other values. In the case of private property, we know societal constraints to it and the social obligation of it. In the case of privacy, states are legally allowed to introduce private sphere in order to protect society, for instance from crime or terrorism. The individuals' exclusive control over private property or their accessibility can be constrained by society. We also observe that the concepts of private property and privacy are changing today. In the age of the Internet, "just as the individual concerned about privacy wants to control who gets access to what and when, the copyright holder wants to control who get access to what and when" (Lessig, 2002, p. 250). Consequently, there is much discussion about, on the one hand, to understand, justify, and criticize intangible private property, and on the other hand, to analyse, welcome, or mourn for the blurring between the public and the private realm online (in respect of SNS see Boyd, 2007).

We can see that the extent of having private property as well as privacy depends on people's class status (see Goldring, 1994, p. 313; Papacharissi, 2010). It makes an important difference if one has private property only in things that one needs for life, or if one has much more private property than he or she needs for life. There are rich private property owners who possess more housing space than they can use. On the other hand, there are poor private property owners, on welfare, who only possess their work force. In terms of privacy, there are, for instance, people who rely on sharing the flat with other people that

brings along several constraints in temporary withdrawl from other people. They may also be forced to report their whole private living to state authorities (see Gilliom, 2001). However, there are people who have far more privacy. For instance, people who live in castles, well protected from any unappreciated intrusions, whether it be by other people, noise, or anything else. These people may be able to circumvent reporting their financial status to state authorities, using the law effectively on the behalf of tax and investment consultants. We also got the impression that privacy is good for different things depending on one's class status, just as it is for private property. In capitalism, all people rely on having private property in order to satisfy their material and cultural needs. For the rich and powerful, private property ensures that they have the right to own means of production and use them for their purpose. For the poorer, private property is essential because only via private property, can they reproduce their work force and ensure that they will make their ends meet. In terms of privacy, all people rely on it to become individuals. In capitalism, additionally, all humans rely on having it in order to be competitive within a society that forces them to do so and to enable spaces of escape from that competition at the same time (see Geuss, 2001, p. 88). Rich and powerful people's call for privacy is not only about individuation, but moreover about ensuring sanctity of their wealth and hiding its origin (one thinks of bank secrecy, for instance). The poorer people also call for privacy in order to protect their lives against overexploitation and other forms of powerful access by the rich (see Demirović, 2004).

We have seen that both privacy and private property are individualistic ideas and institutions that are directed against society; a relation of exclusion lies at their bottom. It is their structural correspondence with a privately and isolatedly organised production process that makes them influential aspects of a culture of exchange. In capitalism, the sociality of production and exchange is "hidden". Privacy and private property then seem to be appropriate and reasonable to claim. The specific quality of sociality of production and exchange in capitalism, namely that class society is established and maintained despite free and equal market relations, is echoed in privacy's and private property's dependence from class status. How privacy and private property are used and to which extent it is possessed or realized, changes or depends on one's class status. That private property and privacy can be both constrained by society and are challenged in the digital age, points to the fact that capitalism and culture of exchange are fields of struggles.

4. Social networking sites within a culture of exchange: Surveillance and privacy

Within a culture of exchange, SNS are mainly commercially organised, privately owned, and profit-oriented. Currently, the most prominent SNS is Facebook that has passed the 750 million user mark and is the second most visited web page in the world. Facebook produces a commodity in order to exchange it for money. Facebook's funding is mainly

based on the targeted advertising business model, which means that it engages in exchange contracts with the advertising industry. It sells data, which is produced while people use the site for different reasons, such as getting news, providing information, staying in touch with friends, making new relations, or organising events, to advertisers. Facebook's business model is based on secondary use of this data for commodification and valorisation purposes (see Dallas Smythe, 1989; Fuchs, 2011a). Whereas traditional forms of advertising are directed to broad groups of potential buyers, targeted advertising is tailored for exactly defined and differentiated groups, or even single consumers. This demands more detailed, exact, and differentiated knowledge of the users' needs and (buying) behaviour. The economic reason why profit-oriented SNS develop massive systems of surveillance and store "literally everything", as a Facebook employee admitted (see Wong, 2010), lies therein. Users' interests in privacy can only be considered when the need for privacy does not inhibit profit interests.

One can conclude that SNS's surveillance based business model, which has its reason in the profit-orientation, can cause a privacy crisis. Facebook changes its terms of use and privacy policy steadily, thereby ever more personal data becomes available publicly to ever more people by its default privacy settings (see McKeon, 2010). These processes have resulted in public outcry. An example of such outcry are several complaints against Facebook, like the complaints by the Electronic Privacy Information Center (EPIC) addressed to the US Federal Trade Commission (see Epic et al., 2009; 2010), the complaints by Austrian students addressed to the Irish Data Protection Commissioner (see Europe versus Facebook 2011), or the investigation by the Nordic data inspection agencies (see Datatilsynet, 2011). Our political economy analysis of privacy on Facebook shows that evoking privacy crisis lies in the nature of profit-oriented SNS.

It seems that privacy is the opponent term to surveillance. Surveillance, which takes place on SNS out of economic reasons, and privacy contradict each other. However, some lucid authors have made different observations. For instance, Nock says that "a society of strangers is one of immense personal privacy. Surveillance is the cost of that privacy" (Nock, 1993, p. 1). Lyon agrees that "in our nomadic world the society of strangers seeks privacy that actually gives rise to surveillance" (Lyon, 2005, p. 27). Some draw consequences from these observations and argue that referring to privacy cannot be the appropriate way to challenge surveillance (see Stalder, 2002). Critical dialectical theory reminds us that "the conception of the contradictory nature of societal reality does not, however, sabotage knowledge of it and expose it to the merely fortuitous. Such knowledge is guaranteed by the possibility of grasping the contradiction as necessary and thus extending rationality to it" (Adorno, 1976, p. 109). On behalf of our political economy analysis of the culture of exchange, we are able to do exactly what critical dialectical theory proposes. In figure 1, the nexus of privacy, private property, and surveillance within a culture of exchange is presented.

PRIVATE PROPERTY

CULTURE OF EXCHANGE

PRIVACY

contradiction

SURVEIL-LANCE

Figure 1: The nexus of privacy, surveillance, and private property within a culture of exchange.

The figure shows that both poles of the contradictory pair-relation between privacy and surveillance have also one aspect in common, namely private property. For SNS within a culture of exchange, on the one hand, private property gives rise to surveillance as SNS are based on targeted advertisement funding in order to gain profit. On the other hand, privacy within a culture of exchange is related to private property as privacy is based on exclusion, is an individualistic value, and having as well as using it depends on class status. Thereby, private property and privacy justify each other mutually.

If privacy is not simply the opponent of surveillance, but also interwoven with it, the claim for privacy has to be relevant not only for users, but also for SNS owners. This perspective, which became possible due to our dialectical understanding of privacy and surveillance within a culture of exchange, may surprise. Commonly, it is held that users fight privacy struggles against Facebook and there is much empirical plausibility that Facebook does not foster privacy issues or even hinders privacy. However, I want to propose a view that sees the claim for privacy not as challenging Facebook's and others' business model radically. Due to the outlined relation between privacy and private property within a culture of exchange, also SNS owners have an economic interest in their users' privacy. SNS owners need users, which have control over their data and are able to exchange their privacy for the usage of the platform voluntarily by agreeing to the terms of use. For them, the challenge is then not to fight against privacy at all; rather, they can support privacy if it is related to private property, and hence alienable or exchangeable.

From the SNS users' point of view, privacy remains an important issue because they want to develop their selves protected from disadvantages, brought to them by others. Therefore, they want to have control over which of their personal information becomes known to whom. Individual control, just like private property, seems nowadays the best way to withdraw from societal pressure and to collect one's strengths to re-enter the competition for social recognition as well as for material and cultural reproduction. Disadvantages of economic surveillance, as it is applied by SNS for advertisement funding, are perceived as

less threatening. Problems caused by economic surveillance, as they are discussed within the literature, such as social sorting (see Lyon, 2003) or exploitation (see Fuchs, 2010), are not noticeable directly by the users. Indeed, users may see disadvantages through economic surveillance, but do trade-offs and focus on the social advantages of SNS; users cannot afford to not participate, as SNS have become an integral aspect of our culture. Admittedly, users are free to choose if they want to participate in a SNS or free to choose between different SNS, but at the same time they are forced to participate in SNS because otherwise they cannot participate in culture. In fact, they are also forced to choose commercial, surveillance based SNS because there are no equivalent alternatives.

5. Conclusion

In table 1, I summarize the preceding line of argumentation. My argument is that privacy contributes to an individual and private way to produce things, which is based on private property. Societal association, then, works "hidden", largely behind the people's backs, as Marx says (see Marx, 1976, p. 135), via the exchange of commodities. I understand culture of exchange as the intersection of the spheres of circulation and production in capitalism. Therein people exchange commodities as equal and free private property owners. However, this freedom and equality does not contradict the appropriation of surplus through exploitation. In the sphere of circulation, privacy is a universal right of free and equal people but that does not contradict economic surveillance and exploitation too. This nexus establishes and maintains class society. SNS users cannot challenge economic origins of the problematic privacy intrusions because they act separately and follow their private interests on SNS. They are in this sense alienated from their capacities to create sustainable solutions to problems, such as an SNS without surveillance, for instance. Instead, they contribute, via exchanges (of their data for the advantages of SNS platforms or of their immaterial work for wages), to just these inequalities and asymmetrical relationships, which they wish to be protected from by privacy.

<table>
<tr><td>sphere of circulation</td><td>equal and free private property owners</td><td>universal right to privacy</td><td rowspan="2">culture of exchange</td></tr>
<tr><td>sphere of production</td><td>appropriation of surplus through exploitation</td><td>economic surveillance</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">class inequality</td><td></td></tr>
</table>

Table 1: Privacy and private property within a culture of exchange.

Consequently, an alternative culture of sharing will need an alternative notion of privacy that should include three different aspects. First, we should evaluate privacy in the view of the fact that it is dependent on one's class status. Privacy "is therefore posited as undesirable in those cases, where it protects the rich and capital from public accountability, but as desirable, where it tries to protect citizens from corporate surveillance" (Fuchs, 2011b, p. 144). Second, we should decouple privacy from its relation to private property (see Goldring, 1994, pp. 321–322). Third, if privacy is an appropriate concept to express the human need for individuation and autonomy, then we should overcome conceptualising privacy as directed against society (see Etzioni, 1999, p. 196).

References

Adorno, Theodor W. (2002) *Introduction to Sociology.* Stanford, CA: Stanford University Press.

Adorno, Theodor W. (1976) On the logic of the social sciences. In Adorno, Theodor. W.; Albert, Hans; Darendorf, Ralf; Habermas, Jürgen; Pilot, Harald; Popper, Karl R. (Eds.): *The Positivist Dispute in German sociology*. London: Heinemann, pp. 105–122.

Adorno, Theodor W. (1972) Society. In Boyers, Robert (Ed.): *The legacy of the German refugee intellectuals*. New York: Schocken.

Altman, Irwin (1976) Privacy: A conceptual analysis. *Environment and Behavior*, *8*(1), pp. 7–29.

Benkler, Yochai (2006) *The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom.* New Haven, NY: Yale University Press.

Bennett, Colin & Raab, Charles (2006) *The governance of privacy: Policy instruments in global perspective.* Cambridge, MA: MIT Press.

Boyd, Danah (2007) Social network sites: Public, private, or what? *Knowledge Tree*, 13. Available from: http://www.danah.org/papers/KnowledgeTree.pdf [Accessed 19 April 2012].

Datasilnet (2011) *Questions to Facebook from the Nordic DPA's*. Available from: http://www.datatilsynet.no/Global/english/11_00643_5_Part_II_Questions_Facebook_DPA.pdf [Accessed 23 April 2012].

Demirović, Alex (2004) *Hegemony and the paradox of public and private*. Available from: http://www.republicart.net/disc/publicum/demirovic01_en.htm [Accessed 19 April 2012].

Etzioni, Amitai (1999) *The limits of privacy.* New York, NY: Basic Books.

Europe versus Facebook (2011) *Complaints against 'Facebook Ireland Limited'*. Available from: http://www.europe-v-facebook.org/EN/Complaints/complaints.html [Accessed 19 April 2012].

Fried, Charles (1968) Privacy. *The Yale Law Journal*, 77 (5), pp. 1461–1543.

Fuchs, Christian (2010) Labour in informational capitalism. *The Information Society*, *26*(3), pp. 176–196.

Fuchs, Christian (2011a) An alternative view of privacy on Facebook. *Information*, 2, pp. 140–165.

Fuchs, Christian (2011b) Web 2.0, prosumption, and surveillance. *Surveillance & Society*, *8*(3), pp. 288–309.

Gavinson, Ruth (1984) Privacy and the limits of law. In Schoeman, Ferdinand (Ed.): *Philosophical dimensions of privacy: An anthology*. Cambridge; New York, NY: Cambridge University Press, pp. 346–402.

Geuss, Raymond (2001) *Public goods, private goods.* Princeton, NJ: Princeton University Press.

Gilliom, John (2001) *Overseers of the poor: Surveillance, resistance, and the limits of privacy.* Chicago, IL: University of Chicago Press.

Goldring, John (1984) Privacy and property. *The Australian Quarterly*, *56*(4), pp. 308–324.

Habermas, Jürgen (1991) *The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society.* Cambridge, MA: MIT Press.

Hettinger, Edwin C. (1989) Justifiying intellectual property. *Philosophy and Public Affairs*, *18*(1), pp. 31–52.

Jaggar, Alison (1983) *Feminist politics and human nature.* Totowa, NJ: Rowman & Allanheld.

Lessig, Lawrence (2002) Privacy as property. *Social Research*, *69*(1), pp. 247–269.

Lyon, David (1994) *The electronic eye: The rise of surveillance society.* Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Lyon, David (Ed.) (2003) *Surveillance as social sorting: Privacy, risk and automated discrimination.* New York, NY: Routledge.

Lyon, David (2005) *Surveillance society: Monitoring everyday life.* Buckingham: Open University Press.

Macpherson, Crawford B. (1962) *The political theory of possessive individualism: Hobbes to Locke.* Oxford: Clarendon Press.

Macpherson, Crawford B. (1978) The meaning of property. In Macpherson, Crawford B. (Eds.): *Property: Mainstream and critical positions*. Toronto, ON: University of Toronto Press, pp. 1–13.

Marx, Karl (1976) *Capital: A critique of political economy: Volume one.* Middlesex: Penguin.

Marx, Karl (1992) *Capital: A critique of political economy: Volume two.* Middlesex: Penguin.

McKeon, Matt. (2010) *The evolution of privacy on Facebook*. Available from: http://www.mattmckeon.com/facebook-privacy [Accessed 19 April 2012].

Munzer, Stephen R. (2005) Property. In Craig, Edward (Ed.): *The shorter Routledge encyclopedia of philosophy*. London; New York: Routledge, pp. 858–861.

Nock, Steven (1993) *The costs of privacy: Surveillance and reputation in America.* New York: de Gruyter.

Papacharisi, Zizi (2010) Privacy as a luxury commodity. *First Monday*, *15*(8). Available from: http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/3075/2581 [Accessed 19 April 2012].

Rachels, James (1975) Why privacy is important. *Philosophy and Public Affairs*, *4*(4), pp. 323–333.

Regan, Priscilla M. (1995) *Legislating privacy: Technology, social values, and public policy.* Chapel Hill, NC: The University of North Carolina Press.

Reiman, Jeffrey (1976) Privacy, intimacy, and personhood. *Philosophy and Public Affairs*, *6*(1), pp. 22–44.

Rössler, Beate (2001) *Der Wert des Privaten.* Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Smythe, Dallas W. (2006) On the audience commodity and its work. In Meenakshi, Durham G. & Kellner, Douglas (Eds.): *Media and cultural studies: Keyworks*. Malden, MA: Blackwell, pp. 230–256.

Sofsky, Wolfgang (2007) *Verteidigung des Privaten: Eine Streitschrift*. München: C. H. Beck.

Solove, Daniel J (2009) *Understanding privacy*. Camebridge, MA: Harvard University Press.

Spinello, Richard A. & Tavani, Herbert T. (2005) Intellectual property rights: From theory to practical implementation. In Spinello, Richard A. & Tavani, Herbert T. (Eds.): *Intellectual property rights in a networked world: Theory and practice*. Hershey: Information Science Publishing, pp. 1–66.

Stalder, Felix (2002) Opinion: Privacy is not the antidote to surveillance. *Surveillance & Society*, *1*(1), pp. 120–124.

Tavani, Herbert T. (2008) Informational privacy: Concepts, theories, and controversies. In Himma, Kenneth E. & Tavani, Herbert T. (Eds.): *The handbook of information and computer ethics*. Hoboken, NJ: Wiley, pp. 131–164.

Wacks, Raymond (2010) *Privacy*, Oxford: Oxford University Press.

Warren, Samuel & Brandeis, Louis (1984) The right to privacy. In: Schoeman, Ferdinand (Ed.): *Philosophical dimensions of privacy: An anthology*. Cambridge; New York, NY: Cambridge University Press, pp. 75–103.

Westin, Alan (1967) *Privacy and freedom.* New York, NY: Atheneum.

Wong, Phil (2010) *Conversations about the Internet #5: Anonymous Facebook employee*. Available from: http://therumpus.net/2010/01/conversations-about-the-internet-5-anonymous-facebook-employee/3 [Accessed 19 April 2012].

Acknowledgement

The research presented in this proposal was conducted in the project “Social Networking Sites in the Surveillance Society” (http://www.sns3.uti.at), funded by the Austrian Science Fund (FWF): project number P 22445-G17. Project co-ordination: Prof. Christian Fuchs.

Culture Wide Closed: Pirate Monopolies, Forum Dictatorship and Nationalism in the Practice of File Sharing

Julia Rone

Abstract

Who gains from free culture and who is excluded from it? This paper analyses the case of the two most popular torrent trackers in Bulgaria in order to understand how the global movement to revise copyright and crush monopolies becomes a mere instrument in the hands of private monopolists in the Bulgarian context. We also examine how the vital cause of Internet freedom and free culture becomes entangled with anti-minorities protests. We claim that there is always an outside to the network, and in order to find out where this 'outside' lies, we have to consider the social and historical contexts in which the culture of sharing is embedded.

The present paper addresses two important questions. First, how the rhetoric of free culture is being used to defend private business interests? And second, who is excluded from the culture of inclusion and sharing? These questions are posed in the context of public debate in Bulgaria regarding the two biggest web sites for illegal file sharing: *Zamunda* and *Arena*. According to the Web Information Company Alexa, *Zamunda* is the 6th and *Arena* is the 16th most popular web site in the country (Alexa, 2011). Since 2006 the Bulgarian *General Directorate Counter Organized Crime* (GDCOC) has made various attempts to close down these two sites. It has been an almost legendary battle which has generated amazing amounts of Internet folklore, jokes and both online and offline protests against the actions of the police. In 2006 the police arrested the administrator and the system operator of *Arena*, and confiscated computers, routers, and hard disks. In 2007 the owner of *Arena* was arrested for 72 hours and GDCOC sent to all Internet providers in the country an order to filter the access to *Arena*. In 2010 a public action against *Zamunda* and *Arena* was staged with wide media coverage. It seems as if a public reenactment of the film *The Good, the Bad, and the Evil* has been happening at regular periods of time.

However, despite all the actions against them both torrent trackers are still functioning as usual and *Zamunda* is attracting more and more users. What has been certainly proved in the course of the battle is that digital piracy is one of the few causes able to mobilize civil society in Bulgaria. And by this we mean bloggers, NGO activists, but also individual citizens who join protest *Facebook* pages, burst into the streets and march for freedom, chanting the names *Arena* and *Zamunda*. The ghosts of the country's communist past are invoked publicly and any attempt to curb piracy is perceived as censorship, as 'communist' and authoritarian measures. So in fact, somewhat paradoxically, the culture of sharing in Bulgaria has very anti-socialist connotations. Sharing is supposed to mean democracy, openness, and plurality of voices.

Within this general context, the present paper tries to examine how democratic are the very web sites that claim to be victims of censorship. Does sharing culture lead to an open culture of sharing? Are there people who are excluded from the territory of the commons? As a theoretical background we have counted on the writings of Richard Stallman on free software, and those of Lawrence Lessig on free culture; and also the theory of the common as developed by Michael Hardt and Toni Negri in *The Multitude*. We will try to examine how these ideas are inscribed in the specific Bulgarian context, how they are being reinterpreted, refuted in practice, or simply (but dangerously) abused as mere rhetoric.

Just to begin with, let us elaborate briefly on the theory of the common. Hardt and Negri pay great attention to the hegemonic role of immaterial labor, which can also be considered as biopolitical labor as what is produced is the social life itself. Capital remains external to the process of production; it extracts rent and acts as a sort of parasite, if we use the idea of Michel Serres. But the very externality of capital leads to the increasing autonomy of labor and the creation of democratic network structures which can be used against it. The main concept proposed by Hardt and Negri is the 'multitude': an open expanding network in which all differences are expressed freely. Every participant in the network is connected to all others, while remaining different, retaining his/her singularity. This type of decentralized network which produces the common is the way to the desired absolute democracy (Hardt & Negri, 2004). We can trace how the ideas of the FLOSS movement combine with autonomist Marxism in order to produce a vision of an open source collaborative society. The proposed theory has its critics, starting with Slavoj Zizek, who claims that democracy by definition is never absolute – it always has an element of elitism. We should not forget as well that power and capital are also organized in network structures and Hardt and Negri are rather silent about how we can overthrow them (Zizek, 2005). Another very provocative critique can be found in the book *Animal Spirits: Bestiarium of the Commons* by Mateo Pasquinelli, in which the author exposes the bodily animal passions that form the basis of immaterial production. Rarely can we find a stronger competition than the one observed in the production of the commons. It is enough to think, for example, of the hyper ego of artists and academics. The paradox of the commons is best described according to Pasquinelli with the joke: "A friend of mine stole my idea for a book on *Creative Commons*" (Pasquinelli, 2008, p.122). It should also be emphasized that the production of the digital commons has its dark sides. The most quoted examples for sharing content are always *Wikipedia* or *YouTube*, but a remarkable amount of the content online is either porn or violence. This does not mean that we should reject the revolutionary potential of the commons, but just that we should be more aware of what we are dealing with (Pasquinelli, 2008). The potential of the commons is so revolutionary, that while calmly counting on its carnival creativity, we might be unpleasantly surprised to reveal its more cruel and unpleasant face.

Pirate monopolies

In the light of the critiques already mentioned, we would like to add some more perspectives on the question of the commons and the culture of sharing. First of all, it is extremely important how we define freedom in 'free culture'. The argument of *Free as in 'free speech'* is most prominently used when the police try to close down the file sharing sites. Freedom in this case is understood as an alternative to communism. There is a strong historical layer in the concept of freedom in Bulgaria that leads us back to 1989 and further back to the 45 year period of socialist rule. The battle between the police and *Arena* and *Zamunda* is interpreted as a battle between open society and the State, the System, The Power (always with capital letters). Piracy is regarded as a form of dissidence. The public story of *Zamunda* and *Arena* functions a bit like the myth as defined by Claude Lévi-Strauss. It outlines the conflict between power and ordinary citizens and resolves it in piracy. What is neglected in these mythical dimensions is the fact that someone gains great profit from file sharing.

The mantra of the bottom-up open networks is indeed romantic. But we should be very careful when we apply it. The two biggest file sharing sites in Bulgaria were not created by active citizens, and their ownership is subject to speculation. It is not that easy to make a successful torrent tracker. All in all, the trackers in Bulgaria are around 77, but *Zamunda* is the absolute monopolist, followed by *Arena*. The more users a tracker has, the more interesting and diverse torrents it offers, and the more users it attracts. It is a simple principle typical of the overall development of Internet business. While constantly praising the democratic networks and the wealth of choice, we should not overlook the fact that every business niche in the world nowadays has been taken over by one or a few big companies: *Google, Facebook, Amazon* (Wu, 2010). Accordingly, in Bulgaria *Zamunda* is the absolute monopolist, sharing the market with *Arena* in a mutually profitable collaboration, because neither of them has the technical capacities to handle alone the current amount of users.

The main focus of our criticism is that *Arena* and *Zamunda* use their position to lend space for online ads and extract profits. As these sites do not produce content, they can offer lower prices for advertising and destroy the level playing field. Many of the sites which actually produce content cannot gain from ads and they are forced to introduce paid access. This in turn harms the users because it diminishes the diversity and the quality of the content they have access to. This is not an argument against torrent sites in general but against the commercial ones who act pretty much like parasites. They profit from free content, as they get money from advertising. On a second level, they profit from the very rhetoric of sharing, as it brings them public support, more users, and respectively – more money.

Every time *Arena* and *Zamunda* are threatened by the police, they publish open protest letters and quite successfully invoke the spirit of civil society in their defence. At the same time in all official interviews the owner of *Arena* speaks against piracy and insists that the

activity of *Arena* is completely legal. It is an ambiguous situation in which the whole civil society defends the cause of *Arena* and *Arena* itself is against it. So maybe it is not the cause that really matters after all. In the sweet ambiguity of populism and legal uncertainty the site makes a lot of money. It is very indicative that in Bulgaria the Pirate Party has few supporters, while *Arena* and *Zamunda* can quickly attract hundreds of thousands fans through *Facebook*. However, *Arena* and *Zamunda* do not want to engage in a political cause and have not even answered the letter for collaboration from the Pirate Party (Loukanov, 2011). *Zamunda* and *Arena* consciously use the rhetoric of sharing to defend their own financial interests. They are supported in this task by civil society – bloggers, net activists, media researchers, etc. who uncritically apply the ideology of the free culture movement to a local context which is deeply different. Thus the global movement to revise copyright and crush private monopolies in the Bulgarian context becomes a mere instrument in the hands of two private monopolists.

Forum dictatorship

Another aspect that should be examined is the freedom of speech in open networks. One of the most interesting studies of networks as a form of organisation is the book *Dynamics of Critical Internet Culture* by Geert Lovink. Lovink offers a rich and provocative analysis of the online organisation of different radical artistic and research groups in the 90s. In most of the case studies a pattern can be discerned in which there is inspired participation at the beginning, an increasing number of users and at the same time an increasing need to moderate messages, arguments about freedom and censorship (Lovink, 2009). *Arena* and *Zamunda* obviously are commercial sites and not radical art formations, so they are not so self-reflective about freedom of speech and inner organisation. But this is a problem indeed. The random bans from *Zamunda* administrators are discussed in a variety of online platforms. There is even a popular video called *Hitler was also banned from Zamunda*, which uses the famous meme with Hitler from the film *Downfall (Der Untergang)*. The video turns out to be an ad for another tracker *p2pbg*, which tries to gain popularity, but the comments below the video (Hitler banned, 2009) show clearly that the constant bans without a reason are really a relevant problem:

> *I absolutely agree that those guys from Zamunda fucked things up … There's an idiot who banned me twice for totally stupid things … The first time, because I wrote a joke about Chuck Norris… and it was a harmless joke… The second time he even told me that he puts me UNDER OBSERVATION!!!???? Can you imagine? I told him he's an idiot and his criteria are mediocre … and I was IP banned.*
> *When we went to shout on their protests, I came from the other side of Bulgaria to help, then we were cool … Bastards! BOYCOTT ZAMUNDA!*
> TheMadarhorsev, 1 month ago

> *They are total fags in Zamunda, they have invented some rules and think we are still under socialism.*
> DoctorDoom93, 1 year ago

Of course, there are also angry comments that defend *Zamunda*:

> *This is nothing but an offense to Zamunda and an obvious add for this other site p2pbg.com.*
> TwisteD983

And even comments that defend both the 'führer' and *Zamunda*:

> *I don't like how they make fun of the führer and I can't complain from Zamunda I've never had any problems with admins, etc ZAMUNDA champion*
> mtelbg

The very rules of *Zamunda* make us doubt whether this truly is a democratic place. The first rule of the site is the following:

> Any arguments with the team are forbidden! Any arguments with a member of the team regarding the work, the functioning of the tracker and the forum are forbidden! It is forbidden to dispute a decision made by a member of the team. It is forbidden to edit a post, edited by a moderator or an administrator. This is also considered as an argument with the team. (Zamunda, 2011)

"Any arguments with the team are forbidden!" is not the best first rule for a site, defended in public debates as a tribune of freedom of speech and free access to information. What is more, while most Bulgarian Internet users become less and less anonymous and register through *Facebook*, leave comments with their real names, etc., the torrent trackers remain shelters of anonymity. There is no way to hold accountable their administrators and moderators. They have the full power.

Even in Internet communities where the participants are not that many and know each other, nothing can guarantee democratic participation. One of the most symptomatic examples is the forum *Linux-bg* where we can find a serious discussion on tolerance:

> *I want to raise the topic of freedom of speech and the moderators of linux-bg.org. Are they compatible? I don't think so.*
> *There is an overwhelming censorship by the moderators. The worst thing is that even if one tries to joke, he is again censored … Why don't you do something more useful? How long will you impose wild communistic censorship on everything you don't want to hear?*
> winman (Linux-bg, 2011a)

A passionate argument starts about freedom of speech in the forum. The same user winman, labeled because of his former posting as a malicious and quarrelsome troll, accuses

in turn the Linux people for being techno-elitist and arrogant. A similar opinion has been expressed by the user laskov, who claims that the biggest enemy of Linux is "the group of pseudo-hackers who consider themselves as the only 'true' users of Linux, while all the others are lamers":

> *They, 'the true ones', put Linux under their own monopoly, and the current situation, in which 0.5 % of the total number of users uses Linux, is perfect for them.* (Linux-bg, 2011b)

The supporters of free software tend to isolate themselves in narrow circles of specialists, who do not try too hard to attract other users. The movement seems to be comfortably encapsulated and self-sufficient. In a way, using free software in Bulgaria seems to be like a subcultural practice, which prefers remaining such, instead of expanding and becoming part of the despicable mainstream. It turns out that the open community of the FLOSS developers is based not on inclusion but on exclusion. Such situation obviously contradicts the original idea of Stallman that more and more people should use free software in order to escape the control of the corporations. Freedom is a privilege for the 'non-lamers'. Open culture is actually wide closed.

The fear of external bodies: free software for free Bulgaria!

Richard Stallman often underlines that the philosophy of free software is based on sharing and collaboration. People who develop free software contribute to a society of solidarity, in which we are free to help our friends. On the other hand, Larry Lessig insists that the liberalization of copyright will not only increase creativity, but it will also contribute to a pluralism of opinions and a democratic culture of sharing. So most probably both Stallman and Lessig would be surprised to see that free software and free culture can be used as a platform for violent nationalism. "Free software for free Bulgaria!" writes the user *Philophob* in various Bulgarian nationalist forums:

> *The time has come for every Bulgarian nationalist to start using free software – GNU/Linux – and to kick out the operating system of the Jewish zombie called Microsoft. Free software has thousands advantages compared to the operating system of the Satan. The best option for the absolute beginners and the ones who don't know English is the Bulgarian distribution Tilix…* (Bulgarian Patriotic Defence Organisation, 2006)

The initiative of Stallman to create an alternative to proprietary software is combined in this case with anti-Semitism and a conspiracy theory in order to hail free software as the primary weapon of every self-respecting nationalist. The arguments for free software are combined with a completely opposite ideology based on exclusion. Open source is com-

bined with a paranoid enclosed system which fears everything foreign, external, alien. *Philophob* answers questions about the advantages of Linux in the following way:

> *I'll mention the three most important advantages:*
> - *Open source. This means that Linux software cannot contain in principle backdoors and other external bodies, because every programmer can check for the presence of such.*
> - *Linux as an operating system and software is much more stable than windoze*
> - *Last but not least, you don't have to pay anything for Linux and the software for it.* (Bulgarian Patriotic Defence Organisation, 2006)

We have already commented on the argument of "free as in 'free beer'". What is absolutely amazing in the post of *Philophob* is that, in his view, the main feature of open software is that it doesn't allow "external bodies". These external bodies suspiciously remind us of the external bodies supposedly threatening the Bulgarian nation. The metaphorics of *Philophob* borrows from nationalism to a remarkable extent. What is even more interesting is the hidden nationalism in file sharing. The easiest way to find in *Zamunda* films produced by Israel or films about Jews in World War II is to pay attention to the rating of the film. The films with the lowest ratings are the ones you look for. The other category of films with such low ratings are erotic gay films with men (usually those with lesbians are rated a bit higher). Even in cases of films with higher ratings, for example, *Schindler's List*, the space for comments turns to a battle field between theories of conspiracy, neo-Nazi appeals and indignation of older users who have passed military training and know that war is not a game. Most often the option for comments is forbidden completely to evade all the discussions.

We can't say that the torrent tracker incites people to be anti-Semite. On the contrary, the moderators ban and delete racist comments. What we can say for certain is that free sharing of culture on the Internet does not make people more united and does not help to erase the divisions in offline reality. What is more, it seems that online sharing acts as a catalyst and actually intensifies divisions. And that can be most clearly seen on video platforms such as *YouTube* and its Bulgarian equivalent *Vbox7*. It is precisely on these platforms where nationalists organize themselves as they do not have access to official media. Social media become nationalist media. The dream of Hardt and Negri of an open network that will allow for differences without erasing them, meets the reality of an open network that exacerbates and radicalizes differences. It is not enough to be connected. What is more, it is not enough that all members of a network have a similar position on a certain strategic question. The *Bulgarian Patriotic Defence Organisation* may fight for free software as bloggers do, for example, but the possibility of alliance between them is highly unlikely. In 2007, when there was a big protest against closing *Arena* and *Zamunda*, the user *NResistance* wrote in the forum *Warriors of Tangra*:

> *We appeal to all people in Sofia to take part in this initiative. A lot of nationalists will try to support the event, so that we won't admit some psycho-idiotic youngsters to talk their usual bullshit about anarchy and 'power of the people'*. (Warriors, 2007)

The utopia of Hardt and Negri in which differences coexist in an open network should reject by definition nationalism. How can those who do not tolerate difference be tolerated? How to include those who exclude? The common is not the universal solution to all problems. In its core the common is torn by divisions and internal borders. This is not to be forgotten. File sharing in Bulgaria does not go along with sharing between cultures. It is precisely on the open social platforms that Bulgarians mobilize themselves against external bodies: the Jews, but mainly the Turkish and Roma minorities. There is always someone excluded from sharing. The famous statement of Derrida *il n'y a pas de hors-texte* (there is no outside to the text) can be paraphrased as *there is always an outside to the network*. And it is only by paying attention to local contexts that we can find out where this 'outside' lies in every specific case.

In September and October 2011 there were many big protests all around Bulgaria. The motive for all of them was the murder of a Bulgarian boy by the grandson of a Roma leader, known as Tsar Kiro (King Kiro). The murder happened in a small village, which soon was shaken by violent outbursts as Bulgarians protested against the inadequacy of the legal system and the political order, which allowed for Tsar Kiro to become a kind of a local feudal. In many big cities there were protests against the state, which were implicitly or in some cases explicitly anti-Roma protests. During that troublesome period *Zamunda* posted many messages on its front page inviting and urging people to protest. It is an extremely popular site and many people visit it, so such gesture has a definite political meaning. During the protests a new organisation was formed called *United Nonparty Organisations* (UNO). The link to the press conference of UNO was again available on the front page of *Zamunda*. The members of UNO among others are *Motto club Black Legion, Association Force, Union for Free Internet*, etc. It is obvious how the cause of free Internet coincides with the protest against minorities in Bulgaria. Paradoxical as it may seem, there is a clear reason for that. And it is the very definition of freedom given in Bulgaria.

Reaching the end of this article we come back to one of the first questions posed, and it is how to define freedom. Martin Hardie in his article *Floss and the Crisis* observes that "Floss currently resides within a particularly American vision of freedom which seems to be spreading virus-like in its quest to smooth the space of the globe" (Hardie, 2004, p. 385). 'Free' suddenly means 'free as in America'. Hardie notices how Larry Lessig, for example, claims that the meaning of 'free' is neither a moral nor a political question, but can best be described as a constitutional question: it is about the fundamental values that define American society. "Lessig may be just carving the meat off the bone in order to dissect what he feels is the core issue, but it is easy to get the feeling that to him, either we are all Americans now, or that decisions about the Internet are best made within the US

constitutional context" (Hardie, 2004, p. 386). Hardie should in no way be interpreted through the lenses of cheap anti-Americanism. And neither can Lessig be accused of blindly praising America. On the contrary, he exposes the corruption, the dangerous faults of the US political system. What Hardie questions is the exceptionality of this system and this vision of freedom. The way freedom is defined in US constitution can be good or bad, but it is not the only one. We must have the freedom to define freedom.

The Bulgarian example shows how tricky and historically imbued every definition of freedom is. The concept of freedom in Bulgaria was forged in the era of romantic nationalism as a way to differentiate from the other Balkan nations and, above all, from the Turkish invaders. It is this ethnical nationalist unconscious of our concept of freedom that emerges in the contemporary movements for Free culture, Free Internet, etc. So it is no wonder that the slogan "Give us back *Zamunda*" can be placed on top of the Bulgarian flag on a *Vbox7* video, while in the background we hear a song about the Bulgarian hero rising to fight the invaders (Protest, 2007). It is this foundational understanding of freedom that presupposes the exclusion of ethnical minorities. Free Internet is the Internet of Bulgarians. And such an attitude is quite logical if we consider the fact that official education (both in history as in literature) in Bulgaria is still greatly focused on the romantic National Revival nineteenth-century period. Accordingly, this layer of the concept of 'freedom' is deeper and more pervasive than the one which associates freedom with democracy and plurality.

As David Morley writes in his article *What's 'home' got to do with it*, the rumours of the death of geography are greatly exaggerated. For all their wonders, network technologies "are only as good as the material, social and institutional structures in which they are embedded" (Morley, 2006, p. 25). In the same way cultures of sharing do not exist in a sterile environment, but interact with other value sets in society. The extremely popular phrase *Think globally*, *act locally* seems to be a dangerous guideline. Just the opposite, more than ever in the age of Internet do we have to think locally before we act. What we mean by 'culture of sharing' is clearly subject to different interpretations and uses. But we should not allow the uses to become abuses, as in the case of private monopolists abusing of the symbolic capital of sharing, or nationalists integrating the cause of free culture in racist protests. This does not help the free culture movement but harms it. Only a careful adjustment between the global vision and the local context may save us from the pirate curse of easy generalizations, well-intentioned harms and legal chaos.

References

Alexa (2011) *Alexa: Top sites in Bulgaria*. Available from: http://www.alexa.com/topsites/countries/BG [Accessed 11 October 2011].

Bulgarian Patriotic Defence Organisation (2006) *Българска Родо-защитна организация*. Available from: http://brzo.com/forum/viewtopic.php?t=1284&sid=f08cdb35a10e0ef1bb0ae21f528f8dd6 [Accessed 11 October 2011].

Hardie, Martin (2004) Floss and the Crisis. Foreigner in a free land. In: *Sarai Reader: Crisis/Media*. Available from: http://www.sarai.net/publications/readers/04-crisis-media/51martin_hardie.pdf [Accessed 11 October 2011].

Hardt, Michael & Negri, Antonio (2004) *Multitude. War and Democracy in the Age of Empire*. New York: The Penguin Press.

Hardt, Michael (2009) *The Common in Communism*. Available from: http://youtu.be/Q_Ey5ioS4GU [Accessed 11 October 2011].

Harvey, David (2002) *The Art of Rent: Globalization, Monopoly and the Commodification of Culture*. Available from: http://www.generation-online.org/c/fc_rent1.htm [Accessed 11 October 2011].

Hitler banned (2009) *И Хитлер получи бан в Замунда*. Available from: http://youtu.be/UpLwd5B7Hmo [Accessed 11 October 2011].

Lessig, Lawrence (2004) *Free Culture*. New York: The Penguin Press.

Linux-bg (2011a) *Linux for Bulgarians Forum*. Available from: http://www.linux-bg.org/forum/index.php?topic=12398.0 [Accessed 11 October 2011].

Linux-bg (2011b) *Manifest*. Available from: http://www.linux-bg.org/forum/index.php?topic=12278.0;wap2 [Accessed 11 October 2011].

Loukanov (2011) *An interview with Boris Loukanov – co-founder of the Bulgarian Pirate Party*, held on 8 of June, 2011.

Lovink, Geert (2009) *Dynamics of Critical Internet Culture*. Available from: http://networkcultures.org/_uploads/tod/TOD1_dynamicsofcriticalinternetculture.pdf [Accessed 11 October 2011].

Morley, David (2006) *What's 'home' got to do with it?* – In: *Domestication of Media and Technology*. Berker, Thomas & Hartmann, Maren (eds.) Glasgow: Open University Press.

Pasquinelli, Mateo (2008) *Animal Spirits: A Bestiary of the Commons*. Rotterdam: NAi Publishers / Institute of Network Cultures.

Piracy and Jobs (2009) *Piracy and Jobs in Europe: Why the BASCAP/TERA Approach is Wrong*. Available from: http://blogs.ssrc.org/datadrip/wp-content/uploads/2010/03/Piracy-and-Jobs-in-Europe-An-SSRC-Note-on-Methods.pdf [Accessed 11 October 2011].

Protest (2007) *Протест срещу спирането на Арена и Замунда*. Available from: http://vbox7.com/play:eb8656b2 [Accessed 11 October 2011].

Stallman, Richard (2002) *Free Software, Free Society: Selected Essays*. Boston: GNU Press.

Warriors (2007) *Warriors of Tangra Forum*. Available from: http://www.voininatangra.org/modules/ipboard/index.php?act=ST&f=6&t=994&s=42b9d3fcbfedcca8562b59c3df84093a [Accessed 11 October 2011].

Wu, Tim (2010) *In the Grip of the New Monopolists*. – In: *The Wall Street Journal*. Available from: http://online.wsj.com/article/SB1000142405274870463570457560499331153848.html [Accessed 11 October 2011].

Zamunda (2011) *Rules of use of Zamunda*. Available from: http://www.Zamunda.net/forums.php?action=viewtopic&topicid=24960 [Accessed 11 October 2011].

Zizek, Slavoj (2005) *Object a as Inherent Limit to Capitalism: on Michael Hardt and Antonio Negri*. Available from: http://www.lacan.com/zizmultitude.htm [Accessed 11 October 2011].

‘Let the Source be with you!’ – Practices of Sharing in Free and Open-Source Communities

Andrea Hemetsberger

Abstract

Free and Open-Source Software (F/OSS) Communities enjoy a long history of sharing. They share source code, knowledge, social approval, communal ties and a ‘hacker’ ethics of giving back and helping others. Empirical investigation into the F/OSS network exhibits five central practices of sharing: *materializing* intellectual capital (sharing code/economic capital), *creating* intellectual capital (knowledge sharing), *seeding* of culture (sharing social capital), *relating and bonding* (sharing symbolic capital), and *signifying* (sharing cultural capital). Through processes of *sharing in, sharing out* and *sharing across* core members, contributors, and the public, F/OSS communities circumvent the capitalist logic, and sustainably contribute to an open, global system of sharing common goods.

Introduction

Free and Open-Source Software (F/OSS) Communities enjoy a long history of sharing. In F/OSS projects organizational structures have emerged that enable a large number of volunteers to commit themselves to freely chosen work. John (2011) has recently coined the notion of ‘sharing communities of production’ for such communities, as compared to ‘sharing communities of consumption’ – both upcoming and distinctive forms of sharing in the Web 2.0 and Web 3.0 era. Researchers have investigated how members of the open-source community use the networking effect in a technological as well as in a social sense for knowledge sharing (Tuomi, 2001; Lee & Cole, 2003; Morner & Lanzara, 2004; Lanzara & Morner, 2005). Other research has been concerned with integration processes of aspirant members, cooperation and coordination of contributors, gift-giving, and cooperation between companies and the open-source community (Lakhani & von Hippel, 2000; Bergquist & Ljundberg, 2001; von Krogh et al., 2003; Zeitlyn, 2003; Dahlander & Magnusson, 2005). F/OSS projects are fascinating study objects for their distinct form of collaboration among people with quite diverse backgrounds as professional coders, students, enthusiast users and followers; for their passionate involvement, and for some amazingly sophisticated pieces of software, which they freely share.

Researchers agree that F/OSS communities not only share source code but also knowledge, social approval, communal ties and a ‘hacker’ ethic of giving back and helping others (Himanen, 2001; Hemetsberger, and Pieters 2001a, 2006, 2007, 2008). Viewed from a Macro perspective, however, sharing has a much greater impact on F/OSS communities, as well as on society at large. Sharing source code turns into a valuable public good; sharing knowledge creates a global conglomerate of intellectual capital through various know-

ledge creation practices thus, accumulating member-generated expertise; cultural norms and values translate into sources of social identification through passage of culture; social approval becomes publically significant recognition; and communal ties turn into advocacy, and resistant forces. Yet, sharing is not to be misunderstood as gift-giving, or as mere exchange. Sharing, according to Belk (2010), tends to be a communal act of giving and taking that links us to other people. It is not the only way in which we may connect with others, but it is a potentially powerful one that creates feelings of solidarity and bonding.

The purpose of this article is to explore and conceptualize key practices and dynamics of sharing in F/OSS projects, and discuss their theoretical and practical implications for online sharing cultures.

Exchange, gift-giving, and sharing

From its early days on, the Internet culture was built on norms of collaboration, cooperation, and a willingness to share resources when others requested them (Rheingold, 2000). As Belk (2010) has observed, sharing expertise, labor, ideas, and more is a quite common practice within peoples' private domains, and increasingly online. The Internet as a technology and open space has provided a potent infrastructure for sharing on a global basis. Social practices of sharing in F/OSS communities have been approached from various perspectives, including economic views (Lerner & Tirole, 2001), community of practice and knowledge sharing (Lee & Cole, 2003; Lanzara & Morner, 2005; Hemetsberger & Reinhardt, 2006), theories of social exchange (Hemetsberger, 2001b), gift-giving (Raymond, 1999; Bergquist and Ljundberg, 2001; Hemetsberger, 2001b; Zeitlyn, 2003), and movemental, ideological notions of sharing (Hemetsberger, 2007).

Whereas economic models force practices of sharing into a non-altruist, capitalist logic of an individual profit rationale, community of practice and social exchange approaches provide much more elaborate explanations into the multifacetedness of sharing. F/OSS practices of knowledge sharing and creation have been described as strongly technology-mediated (Lanzara & Morner, 2005), with a strong emphasis on social norms of sharing knowledge, and an extensive culture of open access to archives and mailing lists that enable community members to *re*-experience collective reflection. Whilst research in this area is elaborate and insightful with respect to knowledge sharing, other important facets of sharing enjoy only limited attention within this field.

Social exchange theories focus attention on the relations between actors and the factors that explain the emergence, maintenance and termination of exchange. In contrast to most offline exchange relationships, online collaboration mostly constitutes a complex system of exchange (Bagozzi, 1974, 1975) involving a potentially huge number of social actors, who enter and maintain relationships with the expectation that doing so will be rewarding (Blau, 1964). Whereas most economic transactions are simultaneous exchanges, social

exchange is not primarily based on expectations of immediate and clearly specified rewards but rather on unspecific and general hope for social approval. This creates a 'general social indebtedness' that forms the basis of a community (Haas & Deseran, 1981).

Some authors have criticized the paradigmatic assumption of reciprocity in exchange models and introduced the notion of gift giving (Belk & Coon, 1993; Raymond, 1999; Hemetsberger, 2001b; Giesler, 2006). Gifts are primarily given without expecting anything in return, except a rewarding feeling of doing something good for others. Yet, notions of gift-giving do not permeate throughout F/OSS cultures, and across levels of commitment. Only core contributors and leaders in F/OSS communities share a strong gift-giving ethos (Hemetsberger & Pieters, 2001a). Furthermore, critics argue that gift-giving is subject to the same 'expected reciprocity' logic as depicted in theories of generalized exchange (Belk, 2010). Repayment of the 'gift' becomes a moral obligation (Wasko & Faraj, 2000, p. 168).

Sharing takes on a different quality from exchange, and gift-giving. Whereas both explain how people regulate access to important resources, sharing implies that actors do not claim ownership on any of the resources they share. Sharing, according to Belk (2010) is characterized by collective ownership, or free access. This is a particularly interesting viewpoint for F/OSS projects where collective outcomes are freely shared on a permanent basis, safeguarded by specific licensing schemes that aim to keep the source code open. Sharing requires no invitation, generates no debt, and may entail responsibilities as well as rights. Downloading a copy of source code does not diminish the value of the software, which qualifies for a perfect system of sharing (Raymond, 1999). Belk (2010) introduces the notions of *sharing in* and *sharing out* so as to distinguish among prototypes of sharing that come close to family sharing and regard ownership as common, and those which share things with people, who stay outside a close circle of friends, constituting a practice that creates no bonds.

Baudrillard (1993) and Melucci (1996) argued that contemporary consumer movements' actions are geared towards offering, or sharing. F/OSS communities underscore this argument in that they show how consumers liberate themselves from the economic cost-calculation logic, and offer a different model at a cultural and symbolic level. Sharing develops forms of action aimed at the autonomous production of cultures which are based on an abundance of symbolic and material wealth. As F/OSS communities share their products for free, they extricate themselves from the asymmetric power and dominance in the market. In doing that, they produce enormous cultural capital in a Bordieuan sense. According to Bordieu (1986), capital can present itself in three fundamental guises: as *economic capital*, which is immediately and directly convertible into money and may be institutionalized in the forms of property rights; as *cultural capital*, which is convertible, on certain conditions, into economic capital and may be institutionalized in the forms of educational qualifications; and as *social capital*, made up of social obligations ('connections'), which is convertible, in certain conditions, into economic capital and may be institutionalized in

the forms of a title of nobility (Bordieu, 1986). By generously sharing their products and its source code, F/OSS developers create an abundance of economic, cultural, educational, and symbolic capital (Raymond, 1999), which liberates consumers from being indebted and constrained. By embracing all four kinds of capital, the F/OSS movement gained substance and power. The free flow of those assets lies at the core of the community's attempt of liberation from the stranglehold of the market. Sharing, thus, becomes a powerful means of progression and emancipation. This article aims to investigate and understand social practices of sharing within F/OSS communities, and discuss its implications for sharing and accumulation of capital in online communities, in general.

Method

This research applies a qualitative, interpretive approach, including netnographic elements (Kozinets, 2002). One data set used for analysis herein consists of a web survey among individuals involved in open-source projects. The survey was posted at the most frequented community site – slashdot.com. Respondents were asked to report freely about their involvement with open-source, the motivations for their involvement, what they think they have gained through their participation, and the projects they are involved in. 1139 full responses were analyzed. Depending on the quality and amount of their contributions to the community, subjects were classified either as core, contributors, or public users/affiliates. Content analysis was applied to uncover respondents' motivations and viewpoints on practices of sharing within the F/OSS network. Content categories were deduced from contemporary theories on motivation, social exchange, gift-giving, and sharing.

Non-participatory 'netnographic' inquiry (Kozinets, 2002) and 'grounded theory' (Strauss, 1987; Goulding, 2002) have been chosen as appropriate methods of conducting research into the cultural aspects of online consumer communities. Accordingly, several online sources and project sites within a time span of more than ten years have been sampled and analyzed to provide additional insights into practices and dynamics of sharing in different F/OSS projects. Relevant sources for observation and reading had been chosen based on the number of hyperlinks, the amount of traffic, and the number of postings on the respective site. Online sources comprised Slashdot.com, a moderated site that is dedicated to news for people interested in online technology, open source, software and computers in general, and general societal and political-ideological developments. Further investigated sites implied more technology and F/OSS related discussions on freshmeat.com, sourceforge.net, sfs.org, opensource.org, eZines as for instance linuxtoday.com, wired.com, and their regional counterparts in Germany and Austria: heise.de, or futurezone.at. Discourse analysis and constant comparative method (Charmaz, 2006) was applied to uncover practices of sharing, and to understand online systems of sharing.

Findings

Online systems of sharing are pervasive. Yet, F/OSS systems offer exceptionally rich examples of sharing all kinds, and huge amounts of economic, social and cultural resources on a global basis, thus, offering insights into several sharing practices and their interrelatedness. Empirical investigation into the F/OSS network exhibits five central practices of sharing: *materializing* intellectual capital (sharing code/economic capital), *creating* intellectual capital (knowledge sharing), *seeding* of culture (sharing social capital), *relating and bonding* (sharing symbolic capital), and *signifying* (sharing cultural capital).

With free sharing of ideas among consumers, free access to information and free access to software code, the F/OSS community accumulates a very powerful cultural resource, that of a 'global brain'. Contributors are working together because the outcomes of their collective effort exceed an individual's abilities by far, whereas their own contributions, in concert with others, lead to amazing results. In online relationships, quality and excellence of solutions are not contingent upon the possession of resources but instead upon the capability and ability to combine and deliver resources in a way that meets the needs and expectations of others. Knowledge resources that are hoarded for the purpose of exerting power are therefore useless. Instead, knowledge sharing is facilitated through Web-based technology, and individuals can benefit greatly from these resources. Openly visible commented source code may actually be interpreted as a *materialization* of individual minds in a compressed and structured form, and provides the basis for practices of sharing invaluable economic and intellectual resources.

Whereas the enormous code base of F/OSS projects materializes the intellectual capital of the Commons, which multiplies the more people can openly see, download, and work with it; discussion lists exhibit the interactive process of knowledge creation through mental experimentation (Hemetsberger, 2006). In practices of *creating* knowledge, developers openly and publicly ‘experiment’ with ideas and possibilities to implement new software functionalities, as demonstrated in the discourse among three developers below.

On Sunday 30 March 2003 22:15, xxx1 wrote:

> On Mon, 31 Mar 2003 01:44, xxx2 wrote:

> > On Sunday 30 March 2003 11:47, xxx1 wrote:

> > > The “Source File” is a confusing concept. Source of what?

> > True that, but what could be used instead? “New file” ? - Naw, it could be older!

> > “File that is going to replace the existing file” ? - Kinda long, isn't it?

> > “File about to be copied” ? - Same as above, too long.

IMO if there is something hard to describe with words, then visualize it :) [snip]

> > Might it be helpful to drop the “existing” and “source”– label and make
> > the “source” semi-transparent or some other effect to show that it's not
> > existent at the destination folder rather than being about to be copied?
> Perhaps the concept should be “current document, rather than source file”.
> I did like the arrow too, although obviously the CPU load for the animation
> would need to be tunable for low performance machines.

When the idea of this arrow came to my mind i was indeed thinking of a non-animated one. but this is something for our kde-artists :) i believe even a non-animated arrow will make clear what happens to which file in which direction.

Knowledge, herein, is not only shared but instead created in discourse among contributors, creating even more valuable resources. Contributors have developed various forms of figurative language in order to overcome the problem of abstract, text-based talk. As the discourse shows, KDE developers use analogies to express and materialize their thoughts regularly so as to create a basis for collective reflection, and sharing. Power in online relationships is not contingent upon the possession of resources but instead upon the amount of shared cultural resources. Through materialization in source code, reflections on discussion lists, or textual narratives on Websites, F/OSS communities lay ground for sharing intellectual resources, and developing economic capital in the form of freely available software.

Whereas knowledge is created within community boundaries as it requires involvement and a certain level of expertise on the side of the developers, software as the F/OSS community’s source of economic value is shared across boundaries with the public. Sharing software, however, does not necessarily include social bonding. Only intense knowledge sharing and creation in constant interaction with others also strengthens social ties and leads to close friendships. Thus, *boding* is an intense form of sharing and building social capital that is dependent on expertise and strong commitment to contribute. Bonding as a practice of sharing exhibits strong similarities to what Belk (2010) has described as forms of sharing as part of companionship. Sharing is not the only way in which we may connect with others, but it is a potentially powerful one that creates feelings of solidarity and friendship, as we can read in the following quotes.

“A place to belong to. I found my home.” (contributor)

“The user community surrounding it is also an intelligent and whimsical bunch, working on all sorts of interesting applications, so it’s fun to hang out with them, even if it’s only virtually.” (contributor)

Sharing differs from economic exchange, which rarely creates friendship among people. Economic exchange may create economic obligations between buyers and sellers, but it

generally fails to forge social bonds. Sharing economic resources with non community members does create at least weak forms of relationships, which I call herein *relating*. Relating denotes practices of networking, or entertaining weak forms of affiliation, which makes the F/OSS network particularly strong and politically relevant as a market actor, who resists hegemonic forces of contemporary capitalist market systems (Hemetsberger, 2008). Viewed from this perspective, relating is also a way of mobilizing forces, or attracting users thus, strengthening the market power of F/OSS software. Yet, sharing economic resources alone cannot explain loyalty unless it is coupled with a strong value basis.

Another form of social capital building, therefore, is reflected in shared values and norms that are seeded across various sites, and among various actors. Values are typically formulated for identification and integration purposes. Yet, in the case of F/OSS communities, values might differ significantly but goals are commonly shared. The specific cultural framing of their endeavor is used as differentiation strategy in order to delineate their social practice from that of other players on the market. Similarly, the emphasis on a passionate way of coding, to programming as a 'labor of love', the F/OSS narrative of artist work is proliferated in an attempt to differentiate them from those, who do their job for money. Their emphasis on radical openness has provided them with a new rhetoric and a set of practices concerning authorship, ownership, speech, politics, and technology (Kelty, 2004).

> "Free software and the bazaar development model are not the answer to all the problems in software development; but I believe in the free exchange of ideas, and free-source softwareis exactly that." (contributor)

The role of values is to provide authenticity by being aware and creating awareness; by lived freedom; by being a passionate coder, and by being compassionate towards others. The sharing culture, widely based on the notion of freedom, attracts many enthusiasts who otherwise lack opportunities to realize their ideas. Culture, in order to be passed on, must be highly visible. *Seeding* practices, reflected in discourse and common practice help create visibility, and build up social capital. Seeding commonly constitutes a practice of 'sharing out', which makes it an integrative practice and provides a source for identification. Relating and *signifying* are different in that they provide important social resources from the wider public. Similar to concepts of public relations and goodwill, reputation and social approval are 'shared in' and transformed into invaluable social and cultural capital for the community.

> ".... I think that status and reputation had a definite part in it. Moreover, taking a role in creating and shaping something that many people will use and benefit from is exciting." (core contributor)

> "I made it free software because I wanted other people to benefit from my work. Also, it is exciting and gratifying to have thousands of people using

what I wrote, and sending comments on it, suggestions, etcetera." (contributor)

As demonstrated in the above quote, social approval from the public seems to play a decisive role in the F/OSS sharing network. With every piece of work submitted, feedback is provided within hours or even minutes (Lakhani & von Hippel, 2000). An even more powerful motivator are the responses of hundreds, thousands, sometimes even millions of people downloading and using the software someone has written and shared. Hence, practices of signifying, which imply commenting, giving feedback, or downloading, are powerful practices of sharing, creating and abundance of social resources to be shared across and among many. The more people all over the world, who use and share the outcomes of F/OSS communities, the more the community at large has increased its economic, cultural and social capital. As Figure 1 shows, practices of sharing constantly cross boundaries between the core of the F/OSS network, the periphery, and the interested public, reflecting a lively and successful sharing community.

Figure 1: Processes and Practices of Sharing In, Sharing Out, and Sharing Across

The findings also indicate that sharing does not only cross group boundaries but also different forms of capital. Some might argue that the notions of sharing values, social approval, or economic value do not follow the same inner logic, because some resources are divisible (software), whereas others seem indivisible (ideology) (Hirschman, 1994). Indivisibility of resources commonly leads to social conflicts about resources.

> “Whether FOSS is ‘capitalist’ or ‘communist’ or ‘volunteerist’ is completely irrelevant, and quite frankly I think anyone who constantly tries to hammer the FOSS square peg into one of those round holes is doing so for their own purposes.
>
> FOSS is what it is. In some ways, it's capitalist, in others, it's communist, in others, it's volunteerist. That's really the beauty of the movement; you get out of it what you want to get out of it, and you put into it what you *want* to put into it.” (contributor)

Contrary to Hirschman’s assumption as the above quote demonstrates, ideological conflicts for example, are solved by a culture of pluralism and common goals, which might be the smallest common denominator but which community members and the public can agree on (Hemetsberger, 2007). As a consequence, economic, social, and cultural capital are ‘shared across’ and among all members of the network. In literature, divisibility and indivisibility has been portrayed in a rather deterministic manner; yet, the F/OSS example shows that indivisibilities are *perceived* indivisibilities, and therefore, can be solved. ‘Sharing across’ practices among various forms of capital and people provide means of dividing economic, social and cultural capital that might otherwise seem indivisible.

Discussion

Sharing is a powerful practice that manifests a community’s ability to alter the state of the(ir) world. Empirical evidence from the F/OSS community shows that through sharing in and sharing out, critical resources can be attracted and funneled so as to sustain sharing practices of the core, the contributors, and the public. ‘Sharing in’ practices help build trust and serve group bonding purposes through extensive sharing of economic, social, and cultural capital. ‘Sharing in’ is exclusive in that it only invites people with a specific amount of expertise. Therefore, ‘sharing in’ helps to build and preserve cultural resources and serves the purpose of strengthening the inner core. ‘Sharing out’ is a practice of sharing with the public, however without sharing strong social bonds. ‘Sharing out’ basically strengthens weak ties through practices of materializing, creating, or relating, following the logic of ‘everyone being better off when resources are shared’. Interestingly, ‘sharing out’ economic and cultural capital is not restricted in an economic sense, because economic capital (source code) is divisible hence, not scarce.

Social bonds and relationships are exclusive. Access to those social resources is regulated by the total amount of sharing. In other words, and contrary to common assumptions and prior conceptualizations (Lerner & Tirole, 2002; Hemetsberger, 2001a; Hertel, Niedner & Herrmann, 2003), social recognition and status within the F/OSS community not only depend on the amount of contributions to the community provided by a single contributor but also on the amount of downloads, or the intensity of 'sharing out', because it demonstrates how potent the community and its members are. The more people share in total, the greater the accumulation of economic, cultural and social capital. Therewith, F/OSS communities exploit the strength of weak ties (Granovetter, 1973), and accumulate mobilizing forces for collective action (Melucci, 1996). For these practice of sharing that move beyond the borders of community membership and form of culture, I introduce the notion of *sharing across*. 'Sharing across' is given when different forms of economic, cultural and social capital are shared across core members, contributors, and the public, for instance when the public acts as advocate for F/OSS software, or shares their thoughts and comments with single contributors. 'Sharing across' is an extended or hybrid form of 'sharing in' and 'sharing out', partly as a result of sharing out, partly as a result of Internet technology and open online communication. 'Sharing across' leverages the accumulative power of online sharing systems by bringing together 'sharing communities of production and consumption' (John, 2011). 'Sharing across' only works in open systems, where all kinds of resources can flow freely. Therefore, online systems of sharing are fervently protected, for instance through specific licenses, which safeguard access to invaluable, free resources. This is not only sustainable but even takes on a quality of eternity, as all bits and pieces are perpetually shared and 'live on in the creations of the Commons (Hemetsberger, 2004). It is also movemental in that it accumulates cultural capital and mobilizes forces, such as downloaders and contributors, who constantly reproduce 'the natural order of things' in a culture of openness. 'Sharing in' is familiar, 'sharing out' appears noble but 'sharing across' also shows subversive and provocative elements as it circumvents prevailing modes of transaction in capitalist economy, solves indivisibilities, and introduces radically open forms of sharing.

References

Bagozzi, Richard P. (1974) Marketing as an Organized Behavioral System of Exchange. *Journal of Marketing*, 38, October, pp. 77–81.

Bagozzi, Richard P. (1975) Marketing as Exchange. *Journal of Marketing*, 39, October, pp. 32–39.

Belk, R. (2010) Sharing. *Journal of Consumer Researc,h* 36 (February), pp. 715–734.

Bergquist, Magnus, & Ljundberg, Jan (2001) The power of gifts: organizing social relationships in open source communities. *Information Systems Journal*, 11, pp. 305–320.

Blau, Peter M. (1964) *Exchange and Power in Social Life*. New York: John Wiley & Sons Inc.

Bordieu, Pierre (1986) The Forms Of Capital. In: Richardson, John G. (ed.) *Handbook of Theory and Research for Sociology of Education.* New York: Greenwood Press, pp. 241–258.

Bordieu, Pierre (1992) *Die verborgenen Mechanismen der Macht*. Hamburg: VSA.

Charmaz Kathy (2006) *Constructing Grounded Theory – A Practical Guide Through Qualitative Analysis*. London: Sage.

Giesler, Markus (2006) Consumer Gift System: Netnographic Insights from Napster. *Journal of Consumer Research*, 33 (September), pp. 283–290.

Granovetter, Mark S. (1973) The Strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology*, 78 (6), pp. 1360–1380.

Haas, David F. & Deseran, Forrest A. (1981) Trust and Symbolic Exchange. *Social Psychology Quarterly*, 44, March, pp. 3–13.

Hemetsberger, Andrea & Rik, Pieters (2001a) When Consumers Produce on the Internet: An Inquiry into Motivational Sources of Contribution to Joint-Innovation. In: Derbaix, Christian et al. (eds.) *Proceedings of the Fourth International Research Seminar on Marketing Communications and Consumer Behavior*. La Londe, pp. 274–291.

Hemetsberger, Andrea (2001b) Fostering Cooperation on the Internet: Social Exchange Processes in Innovative Virtual Consumer Communities. In: Broniarczyk, S.M. & Nakamoto, K. (eds.) Provo: UT, *Advances in Consumer Research*, 29, pp. 354–355.

Hemetsberger, Andrea (2004) Creative Cyborgs: How Consumers Use the Internet for Self-realization. *Advances in Consumer Research*, Vol.32, pp. 653–660.

Hemetsberger, Andrea & Reinhardt, Christian (2006) Learning and Knowledge-building in Open-Source Communities – a social-experiential approach. *Management Learning*, Vol.37, 2, pp. 187–214.

Hemetsberger, Andrea (2007) Consumers’ changing roles – from creative communities to entrepreneurial tribes. *European Advances in Consumer Research*, proceedings of the 8th European Association for Consumer Research Conference, Milan, 2007, pp. 345–346.

Hemetsberger, Andrea (2008) Vom Revolutionär zum Unternehmer – die Free und Open-Source Bewegung im Wandel. In: Lutterbeck, Bernd, Bärwolff, Matthias & Gehring, Robert A. (Hrsg.) *Open-Source Jahrbuch 2008*, pp. 141–151.

Hertel, Guido; Niedner, Sven & Herrmann, Stefanie (2003) Motivation of software developers in Open Source projects: an Internet-based survey of contributors to the Linux kernel. *Research Policy*, 32(7), pp. 1159–1177.

Himanen, Pekka (2001) *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*. London: Vintage Books.

Hirschman, Albert O. (1994) Social conflicts as pillars of democratic market society. *Political Theory*, 22(2), pp. 203–218.

John, Nicholas (2011) *The Social Logics of Sharing: Web 2.0, Sharing Economies and the Therapeutic Narrative*. Abstract for the Workshop Media, Knowledge & Education – Cultures and Ethics of Sharing, Innsbruck, 2011.

Kelty, Christopher M. (2004) Culture's Open Sources: Software, Copyright, and Cultural Critique. *Anthropological Quarterly,* 77 (3), pp. 499–506.

Kozinets, Robert V. (2002) The Field Behind the Screen: Using Netnography For Marketing Research in Online Communities. *Journal of Marketing Research*, 39 (February), pp. 61–72.

Lakhani, Karim R., & von Hippel, Eric (2000) How Open Source software works: “Free” user-to-user assistance. *Working Paper #4117*, MIT Sloan School of Management.

Lanzara, Giovan F. & Morner, Michelle (2005) Artifacts rule! How organizing happens in open source software. In: Czarniawska, B. & Hernes, T. (eds) *Actor Network Theory and Organizing*. Copenhagen: Liber and Copenhagen Business School Press.

Lee, Gwendolyn K. & Cole, Robert E. (2003) The Linux Kernel Development: An Evolutionary Model of Knowledge Creation. *Organization Science,* 14(6), pp. 633–649.

Lerner, Josh & Tirole, Jean (2002) Some Simple Economics of Open Source. *Journal of Industrial Economics,* 50(2), pp. 197–234.

Melucci, Alberto (1996) *Challenging Codes – Collective Action in the Information Age*, Cambridge: Cambridge University Press.

Raymond, Eric S. (1999) *The Cathedral and the Bazaar. Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. Sebastopol, CA: O’Reilly & Associates.

Rheingold, Howard (2000) The *Virtual Community – Homesteading the Electronic Frontier*, revised edition, Cambridge, MA: The MIT Press.

Wasko, Molly MacLure & Faraj, Samer (2000) It is What One Does: Why People Participate and Help Others in Electronic Communities of Practice. *Journal of Strategic Information Systems*, 9 (1), pp. 155–173.

Zeitlyn, David (2003) Gift economies in the development of open source software: anthropological reflections. *Research Policy*, 32(7), pp. 1287–1291.

II.1. Theorien des Teilens

Die Kultur des Teilens im digitalen Zeitalter

Alexander Unger

Zusammenfassung

Es scheint heute außer Frage zu stehen, dass wir in einer Zeit leben, in der digital vernetzte Medien alle gesellschaftlichen Bereiche durchdringen. In diesem Sinne sind Medien nicht nur als ein „add-on“ zu bestehenden gesellschaftlichen Strukturen zu verstehen, sondern bilden den Hintergrund, auf dem gesellschaftliches und soziales Handeln aufbaut. Damit ist auch ein nachhaltiger und formierender Einfluss dieser Technologie auf die Konstitution unserer Kultur verbunden. Dieser Beitrag versucht zu klären, wie sich diese zunehmende Medialisierung der Gesellschaft auf die Praktik des Teilens auswirkt. Ausgehend von der These, dass Teilen eine basale soziale Praxis darstellt, soll gezeigt werden, dass diese zunehmend mit dem Teilen und Manipulieren von Medien bzw. medialen Inhalten verbunden ist. Es werden hierbei drei Typen des Teilens unterschieden und beschrieben: das Teilen von Informationen, das Teilen von Medienobjekten und das Teilen von Medien/Code zum Zweck der Manipulation. Besonders der dritte Typ wird intensiver besprochen, da an ihm der Übergang von einer analogen zu einer digitalen Kultur des Teilens deutlich wird, bei der Medienobjekte einen fluiden Charakter erhalten und das Ein- und Weiterschreiben von medialen Inhalten als neue Form der Artikulation und Bedeutungserzeugung erkennbar wird.

Teilen als kulturelle Praktik

Teilen und Schenken stellen Prozesse sozialer Interaktion dar, die eine wichtige Rolle im Kontext des (friedlichen) gesellschaftlichen Zusammenlebens spielen. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesen basalen sozialen Prozessen hat sich unter anderem mit deren Ökonomie beschäftigt. So zeigt sich hier, dass die Praxis des Schenkens mit dem kulturellen Kontext verändert und dass an ein Geschenk auch Erwartungen geknüpft sein können.[1] Von einem Gast wird z. B. erwartet, dass er bei einem längeren Aufenthalt ein (angemessenes) Geschenk macht oder dass jemand, dem die Gastfreundschaft geschenkt wurde oder der ein Geschenk erhalten hat, sich in einer bestimmten Weise verhält, zumindest durch ein freundliches oder dankbares Verhalten, wenn nicht durch eine Gegengabe. Im Sinne der Systemtheorie kann ein Geschenk auch als eine Form der Kommunikation verstanden werden bzw. als eine Kommunikationsofferte, die hilft, die doppelte Kontingenz der Gesprächssituation zu entschärfen (vgl. Vanderstraeten 2004): Durch das Geschenk wird die Gesprächssituation gerahmt und der Horizont möglicher Anschlusshandlungen eingeschränkt. An diese „Offerte“ kann dann mit habitualisierten Verhaltensmustern angeschlossen werden.

---

[1] Vgl. hierzu http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/psychologie-des-schenkens-eine-besondere-gabe-1.67048

Formen des Schenkens sind dabei in der materiellen oder analogen Welt oft mit dem Teilen oder Abgeben materieller Güter verbunden. Teilen bedeutet hier etwas vom eigenen materiellen Besitz bzw. Ressourcen abzugeben. Der Teilende verliert also etwas und gibt es ab, ohne dafür einen materiellen Ausgleich zu erhalten. Würde die Rückgabe eines Gutes an den Gebenden erfolgen, das zudem noch in einem bestimmten Verhältnis zum gegebenen Gut steht, würde man sich tendenziell in einer Tauschökonomie bewegen. Teilen wird demnach oft als altruistischer Akt verstanden, der keinem Nutzen oder dem Ziel einer Besitz- resp. der Gewinnmaximierung folgt. Natürlich ist es auch möglich, immaterielle Güter wie Zeit oder Aufmerksamkeit zu teilen und man kann darüber diskutieren, ob diese Güter durch Teilen reduziert oder vielmehr vergrößert werden (z. B. geteilte Freude).

Im Bereich der Erwerbsarbeit und vor dem Hintergrund des proklamierten Übergangs zu einer medialisierten Wissensgesellschaft zeigt sich das Teilen als eine basale Einheit komplexerer kooperativer Prozesse. Neben dem Teilen von materiellen Gütern stellt hier die Kommunikation im Sinne des Mit-Teilens von Informationen, Wissen und Ideen einen entscheidenden Prozess dar. Dies zeigt sich vor allem in kooperativen oder kollaborativen Prozessen, die ohne diesen basalen kommunikativen Akt nicht denkbar wären. Das kommunikative Mitteilen umfasst gegenüber dem Prozess des Teilens materieller Güter einen Bewusstseinsakt. Die Artikulation von Ideen usw. erfordert, dass sie aus dem individuellen Bewusstsein heraus versprachlicht und dann artikuliert werden. Diesen Prozess als das simple Teilen von Informationen, die in einem Informationsspeicher liegen, zu verstehen, kommt einer technizistischen Verkürzung gleich. Dieses kommunikative Teilen hat allerdings auch seine Grenzen, wenn es um das Mit-teilen über die Grenze einer Arbeitsgruppe oder eines Unternehmens hinausgeht oder sensibles Wissen betroffen ist.

Gerade die Forderung nach Innovation scheint aber eine erhöhte Kooperation und damit auch ein intensiviertes Teilen von Informationen resp. Ideen zu erfordern. Besonders im Bereich der kommerziellen Arbeitswelt liegt dem Teilen im Rahmen von Kooperation kein altruistischer Gedanke zu Grunde, sondern vielmehr die Annahme, dass durch das Teilen von „Informationen" und Ressourcen (zu denen auch materielle Güter gehören können) Synergie- und Überschusseffekte entstehen, die durch solipsistisches Agieren nicht erzeugt werden können (vgl. Sonnenburg 2007).

Dabei zeichnet sich auch ein gewisser Bezug zu digitalen Technologien ab. Neben der im Kontext der Informationsgesellschaft diskutierten Notwendigkeit, immer größere Datenbestände mit Hilfe der Informations- und Kommunikationstechnologien (IuK-T) zu prozessieren, scheinen Web 2.0 Technologien wie *Wikis*, *Social Networks* usw. mit einem Zuwachs neuer, verteilter und affektiver Formen der Kooperation und des Teilens digitaler Daten, Informationen und Wissen einherzugehen.[2] Neben einer zunehmenden Projekt-

[2] Einen Überblick über verschiedene Wissenstypen gibt u.a. Kübler (vgl. Kübler 2005, S. 97ff.). Die Übergänge von Daten, Information, Wissen bis hin zu Bildung werden von Sesink diskutiert (vgl. Sesink 2004a, S. 137ff.).

orientierung im kommerziellen Bereich zeigt sich diese Tendenz auch im World Wide Web (WWW) mit seinen Formen projektorientierter Kooperation – von *Wikipedia* (vgl. Stegbauer 2009) bis hin zur *Open Source*-Bewegung (vgl. Sebald 2008). Auch hier spielen unterschiedliche Formen des Teilens eine Rolle, die sich verstärkt in Praktiken des produktiv-kreativen Umgangs mit Medien niederschlagen, die *User Created Content* (UCC) hervorbringen.

An diesen Beispielen wird deutlich, dass die Praxis des Teilens kulturell formiert ist. Dabei scheint auch die technologische resp. mediale Dimension eine gewichtige Rolle zu spielen. So stellt eine materiell resp. analog verfasste Kultur einen spezifischen Rahmen für die Kultur des Teilens dar, die sich u.a. durch einen beständigen materiellen Mangel auszeichnet. Die Frage ist nun, wie sich kulturelle Praxis transformiert, wenn sie zunehmend durch Digitalisierung und Vernetzung geprägt ist (vgl. Unger 2009b). Kurz: Wie verändert sich die Praxis des Teilens in einer medialisierten Gesellschaft?

Teilen in der medialisierten Gesellschaft

Mediatic turn, Medialisierung, Mediatisierung sind einige der Begriffe, die den Umstand umschreiben, dass (digitale) Medien eine basale Bedeutung für unser Selbst- und Weltverhältnis sowie unsere Erkenntnisfähigkeit gewinnen (vgl. Hug 2007, S. 17). Neben der erkenntnistheoretischen Dimension impliziert die mediale „Wende“ auch gesellschaftlich-strukturale Fragen, z. B. in welchem Verhältnis Medien und Gesellschaft zu denken sind: Stellen Medien nur ein Teil-(System) des gesellschaftlichen (Gesamt-)Systems dar, das mehr oder weniger isoliert von anderen Systemen existiert oder greifen sie auf das gesamte gesellschaftliche System aus? Wer einen der oben genannten Begriffe favorisiert, wird höchstwahrscheinlich auch zu einem starken Medienbegriff tendieren, der dem Umstand Rechnung trägt, dass insbesondere digital-interaktive und vernetzte Medien alle gesellschaftliche Teilbereiche durchdringen und quasi zu einem Hintergrund von Gesellschaft und gesellschaftlichen Austauschprozessen werden.

Auf der Idee einer Unhintergehbarkeit von Medien und medialen (Informations-) Systemen basiert u.a. das gesellschaftstheoretische Deutungsschema der Informationsgesellschaft. Hier wird eine grundlegende Abhängigkeit des Fortbestands und der Entwicklung von Gesellschaft von Informationstechnologien postuliert. Kübler beschreibt die Informationsgesellschaft in Anschluss an Melody daher als eine gesellschaftliche Formation, die „in ihren zentralen Funktionen und Leistungen zu einem erheblichen Maße von komplexen elektronischen Informations- und Kommunikationsnetzen abhängig geworden […]“ (Kübler 2005, S. 17) ist. In gewissem Sinne führt das Deutungsschema der Wissensgesellschaft diese Tendenz fort, indem eine Abwertung der Relevanz materieller Ressourcen gegenüber der Ressource Wissen und dem tertiären Sektor diagnostiziert wird. Es ist evident, dass durch diese Entwicklung die materielle Sphäre nicht obsolet wird. Allerdings zeigt sich, dass die Abhängigkeit von virtuellen Ressourcen, wie Daten, Informationen und

Wissen sowie von den Systemen, die notwendig sind, um diese zu zirkulieren und zu prozessieren, zunimmt.

Der Prozess der Globalisierung, die Entwicklung einer wissensbasierten Gesellschaft, bis hin zu aktuellen Deutungsmustern einer Remix- (Lessig 2008) oder Convergence Culture (Jenkins 2006) wären ohne die Vorstellung einer solchen umfassenden medialen Durchdringung ebenfalls nicht zu denken. Es liegt auf der Hand, dass eine solche Entwicklung auch die kulturellen Umgangsformen wie das Teilen nicht unberührt lässt. Als zentraler Auslöser für diesen Wandel werden in aktuellen Kultur- und Gesellschaftsanalysen die interaktive und digital-vernetzte Computertechnologie sowie das WWW als neuer, durch Vernetzung entstandener, Kulturraum angeführt. Mit der Durchsetzung dieser Technologie geht auch ein Prozess der Entmaterialisierung einher, da Informationen, Medienobjekte usw. in eine digitale Form überführt oder diese vermehrt gleich virtuell generiert werden.

Mit dieser „Digitalisierung" sind u.a. zwei entscheidende Aspekte verknüpft, die auch die Kultur des Teilens betreffen. Dies ist zum einen die Eigenschaft digitaler Daten und Medienobjekte, dass sie nahezu ohne materiell-energetischen Aufwand beliebig oft vervielfältigt werden können, ohne dass hierbei materielle Kosten entstehen oder ein qualitativer Verlust eintritt. Das Teilen und Distribuieren digitaler Daten ist demnach zumindest aus technischer Sicht mit keinem relevanten Verlust verbunden: Das Geteilte wird weder schlechter noch weniger. Zum anderen weisen digitale Daten und aus digitalen Daten bestehende Medienobjekte gegenüber materiellen Entitäten eine schier unbegrenzte Manipulier- und Kombinierbarkeit auf (vgl. Hughes/Lang 2006, S. 3). Neben der technologischen Relevanz dieser Eigenschaft korrespondiert diese auch mit den neuen kreativ-manipulativen und sozial eingebetteten Medienpraktiken. Es formiert sich demnach eine neue Kultur der Manipulation geteilter Güter, die sich nicht nur massiv auf die Praxis medialer Artikulation, sondern auch auf Geschäftsmodelle und das Medienrecht auswirkt (vgl. Lessig 2008).

Ein weiterer Effekt der Digitalisierung ist darüber hinaus eine zunehmende Sättigung mit medialen Objekten (vgl. Stalder 2009, S. 2ff.). War früher eine Sammlung von 200 Schallplatten beeindruckend und stellte ein entsprechendes manifestes wie symbolisches resp. objektiviertes kulturelles Kapital für ihren Besitzer dar, so besitzen wir heute vielfach Gigabytes oder gar Terabytes an Texten, Filmen und Musik, die in einer durchschnittlichen menschlichen Lebensspanne nur noch schwerlich konsumiert werden können. Diese Entwicklung mag einerseits mit einer Entwertung von Medienobjekten als Kulturgüter einhergehen, zu der auch Download-Börsen und Peer-to-Peer-Sharing (P2P) beigetragen haben. Andererseits bildet die Saturierung mit Medienobjekten gerade die Basis und das Rohmaterial für neue kreativ-manipulative Formen des Umgangs mit kulturellen Gütern. So werden im Kontext der Convergence und Remix-Culture Praktiken diskutiert, die den kreativ-manipulativen Umgang mit Medienobjekten beinhalten. Diese Formen des kreativ-manipulativen Umgangs können heute kaum mehr ausgeklammert werden, wenn es um die Praxis des Teilens geht.

In diesem Zusammenhang ist auch wichtig zu erwähnen, dass die digital-vernetzte IuK-T als „Multimedium" genutzt wird. Sie liefert nicht nur die Möglichkeit bzw. die Anwendungen zur Wiedergabe bzw. Aufzeichnung von Medienobjekten oder zu deren Beschaffung (Mp3-Download, Streaming, P2P-sharing usw.). Sie bietet gleichzeitig die Möglichkeit zur Manipulation (Film- und Audioschnitt, Bildbearbeitung usw.) und zur Vervielfältigung sowie zur Distribution. Damit zeigt sich eine weitere entscheidende Veränderung gegenüber der analogen Ära, in der die (medialen) Produktionsmittel und die Kanäle zur Distribution exklusiv und rar waren. Mit der Vervielfachung resp. Verästelung der Distributionskanäle (Videoplattformen, Blogs, Filesharing usw.) treten auch neue Formen des „Media flows" auf, im Sinne der Bewegung von Medienobjekten durch die unterschiedlichen kommerziellen und nicht-kommerziellen Kanäle.

Mit der Zunahme von UCC und dessen vielfältiger Distribution stellt sich auch eine Diskussion über den Wert dieser Inhalte und der Kultur, die sie hervorbringt, ein. Während Autoren wie Nicolas Carr einen Verfall der Qualität in einer produktiven Medienkultur beklagen und kulturpessimistische Ressentiments gegen die Amateurproduktion reaktivieren (hier am Beispiel Wikipedia)[3], gibt es auch positive Stimmen. So hält der Medienwissenschaftler David Gauntlett mit der Ausbreitung einer produktiven Medienkultur eine Neuausrichtung der Medienwissenschaft und Medienforschung für notwendig.[4] Er plädiert dafür, die Produkte der Amateurkultur ernst zu nehmen und diese als gleichwertigen Gegenstand medienwissenschaftlicher Forschung anzuerkennen, um den „Gap" zwischen der medienkulturellen Entwicklung und der tradierten Medienforschung zu schließen (vgl. Unger 2011, S. 172). Dies kann als eine weitere Variante eines „mediatic turns" verstanden werden.

Die hier grob umrissene Entwicklung einer produktiven Medienkultur zeigt besonders im Bereich des UCC veränderte Formen des Teilens von kulturellen Gütern, die oft mit produktiv-manipulativen Praktiken korrespondieren. Demnach scheint der Dreischritt *Teilen*, *Produktion*, *Manipulation* sowie die damit verbundene Distribution entscheidend zu sein, um die sich formierende digitale Kultur des Teilens zu erfassen, die im folgenden Kapitel anhand zweier Beispiele näher untersucht wird.

Teilen und kreativ-manipulativer Medienumgang

Die neuen Formen des kreativ-manipulativen Medienumgangs im WWW stellen einen der aktuellsten und progressivsten medienwissenschaftlichen Forschungsbereiche dar, der allerdings auf Grund seiner ungeheuren Dynamik kaum zu überblicken ist. Trends, Platt-

[3] Vgl. http://www.roughtype.com/archives/2005/10/the_amorality_o.php [27.11.2011]

[4] Vgl. http://www.theory.org.uk/mediastudies2.htm [27.11.2011]

formen und Praktiken entstehen hier fast wöchentlich. Einige verschwinden so schnell wieder, wie sie aufgetaucht sind, andere zeichnen sich hingegen durch ein Überdauern und eine nachhaltige Wirkung aus. Dies zeigt sich z. B. an der Etablierung von Verben wie twittern oder googeln im allgemeinen Sprachgebrauch sowie in der Gleichsetzung von Online-Angeboten mit sozialen Praktiken, z. B. Facebook mit social networking oder Wikipedia mit kollektiver Wissensgenerierung.

Wie kann dieses komplexe Feld produktiver medialer Praktiken nun aber so sortiert werden, dass eine systematische Auseinandersetzung möglich wird? Eine Option hierfür stellt eine Differenzierung hinsichtlich der Eingriffstiefe in das Medienobjekt durch die vermeintlichen Konsumenten dar. So können Praktiken unterschieden werden, die nur eine geringe Eingriffstiefe in das Medienobjekt resp. die Software zeigen, wie z. B. das Ausfüllen eines Facebook-Profils, über solche, die Medien kontra-intentional nutzen (z. B. Machinima), bis hin zu Praktiken, die in die Tiefenstruktur eines Medienobjekts eingreifen (z. B. Modding) oder dieses gar völlig neu erzeugen (Open Source Programmierung). Diese Unterscheidung ist vor allem dann sinnvoll, wenn es sich um softwarebasierte Medien handelt. Diese Medien können einen virtuellen Interaktionsraum eröffnen (z. B. die grafische Oberfläche eines Betriebssystems, einer Plattform wie Facebook oder die interaktive Welt eines Computerspiels), mit der ein Nutzer interagiert, in den aber auch zunehmend manipulativ eingegriffen wird.

Folgt man Schulmeister (2002), so entsteht durch diese Interaktion ein weiterer Raum, der als Handlungsraum betrachtet werden kann. Dieser Raum ist flüchtig, da er nur für die Phase der Interaktion besteht und dieser Raum ist voraussetzungsreich. Er erfordert, dass es dem Nutzer gelingt, die dargestellten Symbole und Begriffe richtig zu interpretieren, um die Software funktional nutzen zu können. Der User muss also eine Vorstellung davon haben, welche Funktionen und Routinen sich hinter einem Diskettensymbol (obwohl diese ja eher schon musealen Charakter hat) oder hinter dem Pinsel (mit dem mal Formate übertragen werden, mal gemalt werden kann) verbirgt. Im gewissen Sinne findet hier eine asynchrone Kommunikation zwischen Nutzer und Programmierer statt. Diese Bedeutungen, die sich als Funktionen und Skripte zeigen, sind über die grafische Oberfläche selbst zumeist nicht zugänglich. Vielmehr liegen sie in einem dritten Raum, dem Bedeutungsraum, der durch verschiedene Schutzmaßnahmen vor dem Zugriff des Users abgeschirmt ist (vgl. Unger 2009, S. 208ff.). Dieser Raum bzw. diese Tiefenstruktur gab viel Anlass für Kritik am Medium Computer und insbesondere von Software: Letztlich liegen in diesem Bereich die bedeutungshaften Strukturen bis hin zur Einschreibung bestimmter Lerntheorien oder Ideologien.

Durch die hermetische Abschottung dieses Raums wird ein asymmetrisches und hermetisches Machtverhältnis zwischen Nutzer und Programmierer etabliert (vgl. Unger 2009, S. 257ff.). Der Nutzer kann ggf. die Oberfläche der Anwendung manipulieren, nicht aber die Tiefenstruktur der Software. In Hinsicht auf die Stabilität einer Software ist diese Struktur zu begrüßen. Aus einer kritischen Perspektive wird hierdurch allerdings die be-

deutungshafte Ebene von allen Formen von Aushandlung oder Umdeutung abgeschottet. Trotz der Interaktivität des Mediums wird so auf dieser Tiefenebene quasi wieder eine unidirektionale Kommunikation etabliert. Spannend wird es nun, wenn Nutzer zu „Prosumenten" werden, in dem Sinne, dass sie beginnen, in den abgeschirmten Bedeutungsraum einzugreifen und am Code zu arbeiten. Diese Manipulation im Bedeutungsraum erlaubt das Einschreiben in bzw. das Umschreiben der bedeutungshaften Strukturen und gibt diesem Medium die Fluidität zurück, die für digitale Entitäten eigentlich charakteristisch ist. Im Sinne der Medienkommunikation öffnen sich so neue Manipulations- und Artikulationsmöglichkeiten für die vermeintlichen Konsumenten; nämlich die Artikulation über Einschreibung auf der Tiefenebene.

In Hinblick auf das digitale Teilen können zudem drei Formen unterschieden werden, die in gewisser Hinsicht mit der Eingriffstiefe korrespondieren. Die erste stellt das Teilen bzw. das Mit-teilen von Informationen dar. Diese Form des Teilens findet sich z. B. im Bereich des Social Bookmarkings, wie es die Plattform *Delicious* ermöglicht. Hier werden zumeist themenzentriert interessante Links zu Themen gesammelt, was einen Gegenentwurf zur Expertenkultur im Sinne der „wisdom of crowds" darstellt. Informationen werden allerdings auch auf Social Networking-Plattformen geteilt oder mitgeteilt. Information bekommt hier allerdings oft einen sehr viel subjektiveren und lebensweltlichen Charakter.

Als zweite Form kann das „Sharen" von digitalen Medienobjekten, das sogenannte Filesharing angesehen werden. In der simpelsten Variante werden hierbei Dateien auf einem zentralen Server abgelegt und einer mehr oder weniger großen Öffentlichkeit zum Download angeboten. Hierzu gehören z. B. auch FTP-Server oder Filseharing-Plattformen wie *Filefront* u.ä. Man wird dem Filesharing aber nur bedingt gerecht, wenn man es auf diese simple Form der Distribution beschränkt, die zudem durch die Konzentration auf einen Server schnell mit Bandbreitenproblemen zu kämpfen hat. Vor dem Hintergrund dieses Problems, das durch den Zugriff von vielen „Leechern" (to leech, eng. für saugen) auf eine Datei bzw. „Seed" (engl. für Samen) entsteht, wurden sogenannte P2P-Netzwerke entwickelt. Diese zeichnen sich, grob gesagt, durch zwei Dinge aus. Zum einen müssen Dateien nicht mehr komplett heruntergeladen werden, sondern können in kleinste Einheiten (Bits) aufgeteilt und dann distribuiert werden. Hierdurch können Downloads unterbrochen und später wieder fortgesetzt werden, ohne dass der gesamte Prozess wieder von vorne gestartet werden muss.

Zum anderen liegt die Datei resp. ihre Einheiten nicht mehr auf einem zentralen Server, sondern dezentral auf den Rechnern der Nutzer (vgl. Androutsellis-Theotokis/Spinellis 2004). Der Server, anstatt die Daten bereitzuhalten, koordinierte jetzt vielmehr den Datentransfer zwischen Leechern und Seedern. Seeder sind die User, die eine bestimmte Datei für das Netzwerk freigegeben haben und Leecher die, die diese herunterladen wollen. Die Dateneinheiten können so von beliebig vielen Seeder-Rechnern bezogen werden, ohne dass diese zentral abgelegt sind. Hinzu kommt, dass, sobald ein Leecher mit dem Download beginnt und eine bestimmte Uploadbandbreite reserviert wurde, er selber zum Seeder

wird, d.h. andere Leecher können auf die Dateneinheiten zugreifen, die bereits auf seinem Computer liegen, ohne dass der Download vollständig abgeschlossen ist. Es ist evident, dass P2P-Systeme umso besser funktionieren und mächtiger werden, je mehr Personen sich mit ihren Rechnern und Daten am „sharing" beteiligen. Ohne das komplexe P2P-Konzept erschöpfend darstellen zu können, zeigt sich doch eine gewisse Nähe zum Konzept des „Wisdom of crowds". Hier geht es weniger darum, dass durch die Kumulation von Informationen Gruppenentscheidungen oft besser sind, als die von einzelnen Personen oder dass qualitativ hochwertiges Wissen generiert werden kann. Vielmehr zeigt sich am P2P, dass ein Konzept, das auf Verteilung basiert, „smarter" und effektiver ist als eine zentrale Lösung. Entscheidend für beide Bereiche ist allerdings eine effektive Aggregationslösung, um die verschiedenen Informationseinheiten zusammenzuführen.

Ebenso interessant in Hinblick auf eine Neuformierung der Kultur des Teilens sind neu entstandene Distributionskanäle und Plattformen. Viel zitiert in diesem Kontext ist die Forderung, die Bertold Brecht anlässlich seiner Radiorede zum Ausdruck brachte, dass dieses Medium nicht nur genutzt würde, um Inhalte an den Menschen als Konsumenten zu liefern, sondern, dass dieses Medium auch von Menschen genutzt würde, um ihr Programm und ihre Inhalte zu senden. Mit *MySpace*, *YouTube* und Podcasts ist dieser Wunsch in gewissem Sinne Wirklichkeit geworden. In gewissen Grenzen kann (sofern er nicht gegen Urheberrecht oder ethische Mindeststandards verstößt) hier jeder Inhalt und auch UCC angeboten werden – und zwar einer potentiellen Weltöffentlichkeit.

Als dritte Form ist das Teilen von Daten bzw. von Softwarecode als Einladung zur (kooperativen) Manipulation zu erwähnen. Folgt man der Diskussion um eine Remix-Kultur, so befinden wir uns in einer Zeit, in der Medien ihren Status als feste Entitäten verlieren. Wurden Medienobjekte früher weitgehend unangetastet gelassen, finden sich heute zunehmend kreativ-manipulative Umgangsformen mit diesen. Hier zeigt sich, dass mit dem manipulativen Eingriff digitale Medien fluide werden, d.h. sie können beliebig manipuliert und verändert werden. Diese Entwicklung geht auch mit neuen Möglichkeiten der Artikulation einher, da vermeintliche Konsumenten nun in der Lage sind, Medienobjekte um- und weiterzuschreiben. Diese Form der Artikulation durch Umschreiben soll nun an zwei Beispielen verdeutlicht werden.

Von Belfast zu den Twin Towers

Die Plattform *YouTube* ist dafür bekannt, dass sie Filme und „Filmschnippsel" aus allen möglichen Bereichen bereitstellt, so auch aus dem Musikbereich. Es werden hier sowohl professionelle Medienobjekte als auch Amateurproduktionen bzw. UCC bereitgestellt. Neben diesen beiden Medientypen finden sich auf *YouTube*, wenn auch nur selten wahrgenommen, auch hybride Produkte wie Nachvertonungen oder Remixes. Der Remix ist ein mediales Format, bei dem aus bereits gegebenen Medienobjekten durch Rekombination ein neues Medienobjekt geschaffen wird (vgl. Stalder 2009, Hughes/Lang 2006). Damit erinnert der Remix an das Format der Collage. Das Interessante am Remix in Hinblick auf

Artikulation ist, dass, auch wenn nur „alte“ Medienobjekte oder „Medienschnippsel“ kombiniert werden, hierdurch neue Aussagen generiert und artikuliert werden können. Autoren wie Lawrence Lessig (2008) sehen im Remix eine neue und zentrale Form der Artikulation der „digital natives“, die gegenwärtig durch das Urheberrecht stark begrenzt bzw. illegalisiert wird. Damit geht auch eine andere Form des Teilens einher, nämlich das Teilen von Medienprodukten resp. kulturellen Gütern, das nicht nur mit manipulativen Praktiken verbunden ist, sondern auch zur weiteren Manipulation einlädt.

Hierzu soll nun ein Blick auf drei scheinbar diskrete Medienobjekte geworfen werden, um das serielle Manipulieren und dessen artikulative Potentiale zu verdeutlichen: Das Medienobjekt „Sunday, bloody Sunday“ der Rockband U2, das Medienobjekt „Sunday bloody Sunday rx2008“[5] und das Medienobjekt “Sunday bloody Sunday Remix”[6]. Auf *YouTube* finden sich die verschiedensten Varianten von “Sunday, bloody Sunday” mal von der Band U2 selbst aufgeführt, mal von Fans nachgespielt oder im klassischen Sinne geremixte Versionen. Bekannt geworden ist der Song, da er sich kritisch mit dem Nordirlandkonflikt und dem Vorgehen des britischen Militärs auseinandersetzt. Im Song wird u.a. Bezug genommen auf den Blutsonntag von 1972, an dem irische Demonstranten von britischen Fallschirmjägern unter Beschuss genommen und viele Demonstranten getötet und verletzt wurden (vgl. Scheytt o.J.). Der Song ergreift dabei weniger Partei für eine der Konfliktparteien, sondern prangert vor allem die Sinnlosigkeit dieses Blutvergießens und die unübersehbaren Folgen für die nachkommende Generation an. Er kann in diesem Sinne als eine politische Artikulation der Band U2 gedeutet werden, bei der eine pazifistische Botschaft mitschwingt.

Beim Medienobjekt „Sunday bloody Sunday rx2008” handelt es sich allerdings nicht um eine der vielen kommerziellen Versionen oder Coverversionen des Originals. Die Beschreibung des Autors lässt schon ein ungewöhnliches Format erwarten: „A video of george busch singing sunday bloody Sunday“.[7] Es singt hier also nicht der Sänger von U2, sondern der amerikanische Präsident. Nun ist es fraglich, ob dieser jemals „Sunday, bloody Sunday“ in voller Länge gesungen hat und noch fraglicher ist, ob dieser Akt je aufgezeichnet wurde. Handelt es sich dann bei diesem Medienobjekt um eine manipulative Fälschung, mit der der Autor bewusst täuschen will? Eine genauere Auseinandersetzung mit dem Medienobjekt zeigt, dass hier Reden des amerikanischen Präsidenten, die nach 9/11 gehalten wurden, so zusammengeschnitten wurden, dass der Eindruck entsteht, der Protagonist gäbe tatsächlich die „Lyrics“ von „Sunday, bloody Sunday“ zu einer instrumentalen Version des Originals wieder. Dabei ist allerdings auch zu erkennen, dass der Autor des Remix gar nicht die Absicht hatte, dieses Vorgehen zu kaschieren und den Eindruck zu erwecken, es liege ein Original vor. Vielmehr werden mediale Techniken wie

[5] http://www.youtube.com/watch?v=PXnO_FxmHes [23.11.2011]

[6] http://www.youtube.com/watch?v=jxJKdJ4HGM4 [23.11.2011]

[7] Vgl. http://www.youtube.com/watch?v=PXnO_FxmHes [23.11.2011]

Loops etc. eingesetzt, die zu einer starken Ironisierung des Protagonisten führen und sehr deutlich als manipulativer Eingriff zu erkennen sind. Es geht hier also weniger um Originalität als um eine explizite und kunstvolle Rekombination von Medienobjekten aus verschiedenen Sinnkontexten, um eine neue Aussage zu generieren.

Dass hiermit auch eine De- und Re-kontextualisierung einhergeht, zeigt sich an der neuen Aussage, die durch die Rekombination kreiert wird. Im Zentrum steht nun nicht mehr der Irlandkonflikt, sondern der Remix setzt sich kritisch mit 9/11 und der amerikanischen Politik nach diesem tragischen Ereignis auseinander. Der Remixer setzt noch weitere filmische Mittel ein, um seine Kritik an der amerikanischen Politik zu unterstreichen, die auch durchaus beim Publikum ankommt, wie die weitgehend positiven Kommentare auf YouTube zeigen (vgl. Unger 2012). Es handelt sich hierbei also um einen Remix, bei dem der U2-Song aus dem Bedeutungskontext des Irlandkonflikts herausgelöst und auf die Ereignisse nach 9/11 übertragen wird. Es wird so durch die Manipulation vorhandener Medienobjekte eine neue Aussage artikuliert.

Der Manipulationsprozess ist damit aber noch nicht abgeschlossen. Von dem besprochenen Remix existiert mindestens noch ein weiteres Derivat. „Sunday bloody Sunday remix" wird von seinem Autor als Remix des Videos „Sunday bloody Sunday rx2008" beschrieben, dessen Autor/Manipulator auch entsprechend Respekt gezollt wird (kudos to rx2008).[8] Dieses Video integriert noch weitere Medienobjekte. Hierzu gehören neben Nachrichtensendungen und Dokumentationen, die sich alle auf den Krieg gegen den Terror beziehen, auch Ausschnitte von Nazireden aus der NS-Zeit. In diesem Sinne wird auch die von rx2008 artikulierte Aussage modifiziert: Die Kritik an der amerikanischen Politik und ihrem Protagonisten wird verschärft bis hin zu einem Faschismusvorwurf. Diese Verschärfung wird von den YouTube-Rezipienten ebenfalls „decodiert", dabei allerdings eher kritisch gesehen bzw. sogar abgelehnt und diese Einschätzung auch artikuliert.[9] Hier geht es nun aber weniger um die Bewertung der artikulierten Position, sondern vielmehr um die hier sichtbar werdende serielle Manipulationskette, die beliebig weitergeführt werden könnte und wahrscheinlich auch wurde. Es zeigt sich deutlich, wie das vormals feste und abgeschlossene Medienobjekt und die in dieses Objekt eingeschriebene Bedeutung fluide und immer wieder manipuliert und verändert wird. Hieran verdeutlicht sich auch die Praxis des digitalen Teilens, die mit der gewollten oder ungewollten Einladung zur Manipulation verbunden ist.

Von der Antike zum Wüstenplanet

Digitale Spiele werden in letzter Zeit nicht mehr im Zusammenhang mit Amokläufen diskutiert, sondern auch zunehmend im wissenschaftlichen Kontext u. a. in den Digital Game

---

[8] http://www.youtube.com/watch?v=jxJKdJ4HGM4 [23.11.2011]

[9] Vgl. http://www.youtube.com/watch?v=jxJKdJ4HGM4 [23.11.2011]

Studies. Trotz dieser Entwicklung und trotz der großen Reichweite dieses Mediums wird es im medienwissenschaftlichen Diskurs ähnlich stiefmütterlich behandelt wie das Medium Software. Daher überrascht es auch nicht, dass die Erforschung subversiver Aneignungs- und Manipulationsformen dieses Mediums noch in den Anfängen steckt. Zu diesem Bereich sind auch kreativ-manipulative Umgangsformen zu zählen, denen neben Machinima auch das sogenannte Modding zuzuordnen ist. Modding kann dabei als eine spezifische Weiterentwicklung der Hacker- und Crackerkultur verstanden werden und stellt trotz der geringen wissenschaftlichen Aufmerksamkeit (vgl. Sotamaa 2010, S. 239) schon seit langer Zeit einen wichtigen Bestandteil der Nutzungskultur digitaler Spiele dar. Dies zeigt sich u.a. daran, dass zu einer Vielzahl populärer Spiele verschiedenste Modifikationen zur Verfügung stehen und aktuelle Spiele wie z. B. *Civilization V* (2k Games 2010) schon im Startmenü die Option zur Einbindung von Mods anbieten.

Der Begriff Mod leitet sich vom englischen *modification* ab und bezeichnet eine von Amateuren erstellte Modifikation von kommerziellen Computerspielen, die frei im Internet zum Download angeboten werden. Beim Modding wird der modulare Aufbau vieler Spiele genutzt und bestimmte Bereiche des Originalspiels werden ersetzt. Dies kann sowohl den Bereich des Contents (Skins, Music, 2D Art usw.) als auch den Bereich des Regelsystems oder des implementierten Settings resp. der Narration betreffen. Entgegen dem Open Source-Bereich, in dem Anwendungen „from scratch" programmiert werden, bleiben beim Modding Anteile des Originalspiels erhalten (z. B. die Game Engine) und werden weitergenutzt. Die Motivation der Modder wird ebenso wie die der Programmierer im Open Source-Bereich gegenwärtig noch erforscht. Es ist aber davon auszugehen, dass die Unzufriedenheit mit kommerziellen Produkten wie auch das Umschreiben im Sinne einer kontraintentionalen Nutzung als Motivation eine Rolle spielen, wie auch die Umsetzung einer spezifischen Projektidee, die eng an bestimmte Fictional Universes (Herr der Ringe, Marvel Universe, Warhammer, usw.) gekoppelt sein kann.

Modifikationen können dabei einen unterschiedlichen Umfang annehmen. Sie reichen von der Erstellung eines neuen Reifenprofils für ein Auto in *GTA: Vice City* (Rockstar Games 2002) bis hin zu sogenannten „Total Conversions" (TC) wie *Nehrim*[10] oder *Multi Theft Auto*[11], bei denen das kommerzielle Original so stark verändert wird, dass ein neues Spiel entsteht, das u. U. auch einem anderen Genre zuzurechnen ist (vgl. Nieborg 2005). Auch wenn es mittlerweile unzählige TCs gibt, kann an der bekannten und re-kommerzialisierten Mod *Counterstrike* (EA Games 2000) dieses Prinzip nach wie vor verdeutlicht werden (vgl. Nieborg/Graaf 2008, S. 178). Hier wurde aus dem FPS *Half-Life* ein online-basiertes Multiplayerspiel kreiert und zudem der gesamte Bedeutungskontext ausgetauscht. Das ScFi-Szenario, in dem ein Forscher aus einem Forschungslabor zu fliehen versucht, wird

[10] Vgl. www.nehrim.de

[11] Vgl. http://mtavc.com/

in ein Terroristen versus Spezialeinheiten-Szenario umgeschrieben, was sich neben der audio-visuellen Darstellung massiv auf die ludologische Dimension auswirkt.

Ähnliche Transformationen bieten auch Modifikationen zu anderen Spielen, wie z. B. *Civilization IV* (2k Games 2005). Zu diesem Spiel finden sich Mods zu fast jedem erdenklichen Szenario. Neben Versuchen, das Warhammer-Universum in das Framework von Civilization zu implementieren, gibt es Modifikationen, die neben bestimmten historischen Epochen die gesamte Bandbreite an „Storyworlds" von ScFi bis zu Fantasysettings bedienen. So bietet der Mod *Fall from Heaven 2*[12] eine an das Rollenspiel AD&D angelehnte Fantasywelt mit den typischen Zutaten (Magie, Drachen, Orks usw.), bis hin zu *Dune Wars*[13], durch das der Spieler auf den Wüstenplaneten Dune versetzt wird und das Fictional Universe von Frank Herbert „erspielen" kann. Mods werfen daher auch in Hinblick auf Transmedialität spannende Fragen auf, z. B. wie eigentlich ein Roman in einem digitalen und interaktiven Computerspiel abgebildet werden kann, vor allem wenn keine narrative resp. plotdominierte Umsetzung erfolgen soll, sondern vielmehr eine mehr oder weniger freie Spielwelt mit offenem Ausgang erschaffen wird.

Vor diesem Hintergrund zeigt sich Modding auch als relevante transmediale Praxis und Phänomen. Neben den besprochenen Mods gibt es schon eine Vielzahl von proprietären Spielen, die cross- und transmediale Verweise integrieren. Hierzu gehört auch das erwähnte *GTA: Vice City*, das von seinem Setting stark an den Film „Scarface" angelehnt ist und u.a. die bekannte Villa aus dem Film integriert, die in einer Mission von *GTA: Vice City* erobert werden muss.[14] Dieses transmediale Potential wird durch die von Fans erstellten und kostenlos verfügbaren Mods noch einmal stark erweitert. Dabei sind unterschiedliche Formen des Bezugs zu anderen Medienobjekten und Medienwelten möglich (vgl. Unger 2012). Sei es, dass aus anderen Spielen zitiert wird, indem der Spieler in *GTA: Vice City* seine „Skin" durch die von *Duke Nukem* tauscht (intermedialer Verweis auf ein anderes Computerspiel und dessen Protagonisten), ein Mod in *GTA: Vice City* ein Setting aus dem Genre der Zombie- und Splatterfilme als interaktive Spielewelt umsetzt (cross- oder transmedialer Verweis) oder gar versucht wird, „Realität" bspw. in Form der Stadt Berlin (GTA: Berlin) in besagtem Spiel abzubilden (extramedialer Verweis).

Hier entsteht eine neue Freiheit im Umgang mit kommerzialisierten Fictional Universes, die durchaus als eine Rückeroberung populärer Geschichten und Märchen gedeutet werden kann. Modding erlaubt dem User zudem, einen starken Einfluss auf die in das Medium eingeschriebenen Lesarten und kulturelle Repräsentationen zu nehmen. Hierzu muss er nicht einmal selber modden, es reicht schon, Mods aus dem riesigen Pool von vorhandenen Modifikationen zu nutzen. Ein Beispiel für eine solche Abweichung der üblichen

---

[12] Vgl. http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=171398

[13] Vgl. http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=338329

[14] Vgl. http://www.gamechronicles.com/features/gtascarface/body.htm

Repräsentation in digitalen Spielen, die stark von einer westlichen Perspektive geprägt sind, ist die Mod *Broken Crescent*[15], die den Schauplatz in den Orient verlegt und sich bemüht, diese Weltregionen und ihre Kultur jenseits der gängigen Klischees abzubilden. Hierzu gehört auch eine intensive Auseinandersetzung mit der musikalischen Tradition in diesem Kulturkreis. Das Originalspiel *Medieval 2* (Sega 2006) fokussiert hingegen stärker auf den europäischen Raum und seine Kultur. Deutet man dies im Sinne der Cultural Studies (vgl. Hepp/Winter 2008), so werden hier nicht nur abweichende Interpretationen und Lesarten in der Rezeption erzeugt, sondern diese u. a. in Form alternativer kultureller Repräsentationen oder Lesarten in ein vermeintlich fixes Medium ein- und dieses dadurch umgeschrieben. Dieser Vorgang kann nur bedingt mit gängigen Medienkommunikationsmodellen abgebildet werden.

In Hinblick auf die Praxis des Teilens ist Modding in verschiedener Hinsicht interessant. Zum einen kommen hier Fans bestimmter Fictional Universes zusammen, die deren Erfahrungsraum teilen bzw. mit-teilen und jenseits kommerzieller Repräsentationen erfahrbar machen wollen. Des Weiteren herrscht in der Modding-Szene ebenso wie in vielen anderen produktiv-manipulativen Szenen eine „Open Source-Ethik", in dem Sinne, dass erstellter Content und Tools mit allen anderen kostenlos geteilt wird. Es wird nur erwartet, dass bei deren Verwendung der Urheber genannt wird. Dieses Teilen geht sogar so weit, dass es die Weiterentwicklung des geteilten Content oder Tools miteinschließt, bis hin zur Übernahme ganzer Projekte durch neue Teams. In der Modifikation *Third* Age, die das Fictional Universe „Herr der Ringe" in ein eigentlich im Mittelalter angesiedeltes Strategiespiel implementiert (*Medieval 2*, Sega 2006), werden z. B. verschiedene Modifikationen der KI sowie grafische Verbesserungen u. a. der Spielkarte sowie Animationstools, die von anderen Autoren erstellt wurden, übernommen und dies entsprechend kommuniziert.[16]

Schließlich spielt in dieser Medienszene auch das Teilen einer gemeinsamen Projektidee eine bedeutsame Rolle. Je nach angestrebtem Projekt kommen in Modding-Teams bis zu sechzig Personen zusammen, die letztlich alle die gleiche Idee bzw. „Mission" teilen und ihre Freizeit für deren Realisierung opfern. In Modding-Teams entwickeln sich dementsprechend komplexe Organisationsstrukturen. Hierzu gehört die Etablierung eines Core-Teams, das quasi die Spitze des Teams bildet und die höchste Entscheidungsgewalt innehat. Zudem organisieren sich Modding-Teams oft in Departments, in denen Personen an einem Teilbereich des Projekts arbeiten (z. B. Coding, 2D Art, Sound, Research usw.). Hieran zeigt sich, dass diese Praxis des Teilens, Produzierens und Manipulierens mit komplexen sozialen Organisationsprozessen und -formen einhergeht, die noch genauer empirisch zu untersuchen sind.

[15] http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=343980

[16] Vgl. http://www.strategie-zone.de/forum/viewtopic.php?f=274&t=613

Zur Neuformierung der Kultur des Teilens und Partizipierens

Anhand der beiden Beispiele „Remix“ und „Modding“ sollte gezeigt werden, dass durch den Prozess der Digitalisierung eine Transformation und Erweiterung der kulturellen Praxis des Teilens zu verzeichnen ist. Neben den bekannten Formen des Teilens, zu denen auch das „materielle Teilen“ gehört, bilden sich spezifische Formen des Teilens digitaler „Güter“ ab. Dabei spielt sowohl die beliebige Kopierbarkeit als auch die Manipulierbarkeit digitaler Medienobjekte eine entscheidende Rolle. Diese Objekte können nicht nur beliebig oft vervielfältigt, sondern auch (re-)kombiniert und umgeschrieben werden. Die technischen Möglichkeiten zur Rekombination und „Umschreibung“ korrespondieren dabei auf interessante Weise mit der Bedeutungsebene, die sich z. B. in Form von Lesarten, Botschaften usw. zeigt. Zieht man die Eingriffstiefe als Ordnungskriterium heran, so zeigen sich die Formen der bedeutungshaften Manipulation, die als Artikulation durch Einschreiben verstanden werden kann, vor allem bei Formen, die auf die Tiefenebene des Mediums zugreifen. Das Beispiel des Songs „Sunday, bloody Sunday“ sollte dabei verdeutlichen, dass Medien u.a. seriell von „Konsumenten“ manipuliert werden können und sich so eine Manipulationsgeschichte eines fluiden Mediums ergibt, die hier mit einer Modifikation der Aussage und des Bezugskontext in Verbindung gebracht wurde.

In vielen der neuen Manipulationsszenen und -kulturen wird dabei das Teilen von Medienobjekten resp. Softwarecode mit einer Einladung zur weiteren Manipulation gleichgesetzt. Zudem wird deutlich, dass Teilen hier einerseits an Prozesse der Produktion und der Manipulation geknüpft ist und andererseits, wenn kooperativ gearbeitet wird, mit spezifischen Formen sozialer Organisation einhergeht. Dies kann als eine Transformation der Kultur des Teilens und der Kultur der Partizipation verstanden werden, zu denen Formen auf anderen Ebenen (Filesharing, Social Networking, Social Bookmarking usw.) noch hinzuzunehmen sind. Diese Veränderung in der Kultur des Teilens, die durch Digitalisierung hervorgerufen wird, stellt dann allerdings auch Fragen in Hinblick auf die Ökonomie des Begehrens, die bisher vor dem Hintergrund einer Knappheit materieller Güter gelesen wurde. Aus dem Trieb des Besitzen-Wollens scheint ein Trieb nach Manipulation und Artikulation durch Einschreibung geworden zu sein, der sowohl eng mit der Manipulierbarkeit digitaler Medienobjekte verbunden ist, als auch mit der projektzentrierten Organisation in freiwilligen Teams (Partizipation). Letztlich kollidiert diese Transformation des Teilens, Manipulierens, Partizipierens und Begehrens mit einer gesellschaftlichen Verfassung und rechtlichen Ordnung, die noch auf materielle Begrenztheit ausgerichtet ist.

Literatur

Androutsellis-Theotokis, Stephanos & Spinellis, Diomidis (2004): A Survey of Peer-to-Peer Content Distribution Technologies. Abgerufen unter: http://www.spinellis.gr/pubs/jrnl/2004-ACMCS-p2p/html/AS04.html [Stand vom 23-11-2011].

Banse, Gerhard; Wieser, Matthias & Winter, Rainer (Hrsg.) (2009): *Neue Medien und kulturelle Vielfalt. Konzepte und Praktiken*. Berlin: Trafo.

Banse, Gerhard & Krebs, Irene (Hg.) (2011): *Cultural Diversity and New Media. Entwicklungen – Interdependenzen – Resonanzen*. Berlin: Trafo.

Fromme, Johannes & Unger, Alexander: *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Game Studies*. Heidelberg, London, New York: Springer.

Hepp, Andreas & Winter, Rainer (2008): Cultural Studies als transdisziplinäres Projekt kritischer Kulturanalyse. In: dieselben (Hrsg.): *Kultur – Medien – Macht*. Wiesbaden: VS Verlag. S. 9–11.

Hepp, Andreas & Winter, Rainer (Hrsg.) (2008): *Kultur – Medien – Macht*. Wiesbaden: VS Verlag.

Hug, Theo (2007): Medienpädagogik unter den Auspizien des mediatic turn – eine explorative Skizze in programmatischer Absicht. In: Sesink, Werner/Kerres, Michael/Moser, Heinz (Hrsg.): *Medienpädagogik – Standortbestimmung einer erziehungswissenschaftlichen Disziplin*. Jahrbuch Medienpädagogik 6. Wiesbaden: VS Verlag.

Hughes, Jerald & Lang, Karl R. (2006): Open Source Culture and Digital Remix: A Theoretical Framework. Abgerufen unter: http://ebookbrowse.com/open-source-culture-and-digital-remix-jmis-2006-doc-pdf-d20652644 [Stand vom 27-10-2011]

Jäckl, Michael & Stegbauer, Christian (2008): *Social Software*. Wiesbaden: VS Verlag.

Jenkins, Henry (2006): *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York: New York Univ. Press.

Kübler, Hans-Dieter (2005): *Mythos Wissensgesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag.

Lessig, Lawrence (2008): *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the hybrid Economy*. New York: Penguin Books.

Nieborg, David (2005): Am I Mod or Not? Abgerufen unter: http://www.gamespace.nl/academic-writings [Stand vom 24-11-2011].

Nieborg, David & Graf, Shennja van der (2008): *The mod industries? The industrial logic of non-market game production*. Abgerufen unter: http://ecs.sagepub.com/cgi/content/abstract/11/2/177 [Stand vom 24-11-2011].

Schulmeister, Rolf (2002): *Grundlagen hypermedialer Lernsystem*. München: Oldenburg.

Sebald, Gerd (2008): Person und Vertrauen. Mediale Konstruktionen in den Online-Kooperationen der Free/Open-Source-Softwareentwicklung. In: Jäckel, Michael & Stegbauer, Christian: *Social Software*. Wiesbaden: VS Verlag.

Sesink, Werner (2004): *In-formatio. Die Einbildung des Computers*. Münster: Lit.

Sesink, Werner; Kerres, Michael & Moser, Heinz (Hrsg.) (2007): *Medienpädagogik – Standortbestimmung einer erziehungswissenschaftlichen Disziplin*. Jahrbuch Medienpädagogik 6. Wiesbaden: VS Verlag.

Stalder, Felix (2009): Neuen Thesen zur Remix Kultur. Abgerufen unter: www.irights.info/fileadmin/texte/material/Stalder_Remixing.pdf [Stand vom 24-11-2011].

Stegbauer, Christian (2009): *Wikipedia. Das Rätsel der Kooperation*. Wiesbaden: VS Verlag.

Sotamaa, Oli (2010): When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture. In: *Games and Culture* Jg. 4, Nr. 3, S. 239–255.

Sonnenburg, Stephan (2007): *Kooperative Kreativität*. Wiesbaden: GWV.

Unger, Alexander (2009a): *Zur Hybridisierung der Lernkultur in der Wissensgesellschaft*. Berlin: LIT.

Unger, Alexander (2009b): Vernetze Produktion und Kooperation. Neue mediale Praxen und die (Gegen-) Kultur der Informationsgesellschaft. In: Banse, Gerhard; Wieser, Matthias & Winter, Rainer: *Neue Medien und kulturelle Vielfalt*. Berlin: Trafo, S. 251–270.

Unger, Alexander (2011): Sozialität, Bedeutungserzeugung und Crossmedialität in der „Convergence Culture“. In: Banse, Gerhard & Krebs, Irene (Hg.): *Cultural Diversity and New Media. Entwicklungen – Interdependenzen – Resonanzen*. Berlin: Trafo, S. 163–191.

Unger, Alexander (2012): Modding as a part of Game Culture. In: Fromme, Johannes & Unger, Alexander (Ed.): *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Game Studies*. Heidelberg, London, New York: Springer.

Vanderstraeten, Ralf (2004): Erziehung als Kommunikation. Doppelte Kontingenz als systemtheoretischer Grundbegriff. In: Lenzen, Dieter (Hrsg.): *Irritationen des Erziehungssystems. Pädagogische Resonanzen auf Niklas Luhmann*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 37–65.

Beitragen, um etwas zu erzeugen

Manfred Faßler

„The new civilization is already born"
M. Bauwens

Zusammenfassung

Teilen macht Karriere, erneut und anders als vermutet. Die ökonomischen und damit reproduktiven Bezüge dieser Karriere sind weder durch Prozess- und Produktstandards (z.B. industrieller oder bürokratischer Arbeitsteilung) noch durch ein Auffrischen frühbürgerlicher Moral Economy bestimmt. Fast ist es eine Not-Karriere; „Revolution without power" (J. Hollowy). Es dominiert angestrengte Anwesenheit, ständig. Kommunikation wird informationeller Dauerkontakt. Beitragen ist gefragt und gefordert. Dies ist einesteils inspiriert von einem experimentierfreudigen Gleichheits-Ethos. In ihm gelten Information, Verteilung, Kollaboration als Gemeingüter. Anderenteils entspricht dies digitalen Zeit-, Entscheidungs- und Aufmerksamkeitsökonomien. Altmoderne Größen-, Mengen- und Stabilitätsbezüge, die Teilen auf sich zogen, gelingen nicht mehr. Die Strukturgrößen des Sozialen und ihre Funktionszeiten schrumpfen. Bei sinkenden Strukturgrößen ‚des Sozialen' und dynamischer Vernetzung der über 40.000 lokalen, urbanen, personalisierten Netzwerke, schafft Teilen keinen in sich geschlossenen zwischenmenschlichen Zusammenhang mehr. Die geforderte Handlungsweise lautet: beitragen zu Speicher- und Gruppenprozessen, egal ob regional oder global. Die Austauschbeziehungen der Peers (der gleichrangigen Netznutzer) überschatten fürsorgliches, versorgendes Teilen. An seine Stelle wird ‚Etwas beitragen können' wichtig. So entstehen Wisdom of Crowds, Netsourcing, weltweite kollaborative Netzwerke. Solidarität der Gleichheit? Widersprüche mehren sich in den User Generated Contents. Sollte es in Wissensgenerierung, in Projektentwicklungen nicht mehr um ‚die großen Zusammenhänge' gehen, worin auch immer diese vermutet wurden? In jedem Fall verändern sich die Kulturtechniken des Teilens (Mit-, Arbeits-, Ver-, Aus-Teilens). Teilen, als Kategorie der Konsumsphäre wird verändert zu aktivem Beteiligt sein, beitragen, d.h. zu einer Produktionsressource. Wird die Not zur Tugend? Ja, gewiss. Zur Tugend der Kollaboration und Kooperation.

1. Neue Sitten

Überall und zu allen Zeiten ist es eine Kunst, den Gebrauch der verschiedensten Ressourcenarten sowie ihren Verbrauch so zu gewährleisten, dass alle Menschen der betreffenden Ökonomie etwas davon haben, aktuell und bei zukünftigen Bedarfslagen. Was geschieht aber, wenn Ökonomien (hier industrielle vs. informationelle) nicht nur widerstreiten, sondern in ihnen inkompatible Regeln von Verteilung, Beteiligung, Gerechtigkeit, Vernunft, Weitsicht das Tagesgeschäft und die Grundordnung bestimmen? In einer solchen Situation sind wir angekommen. Die Wörter werden weiter gesprochen; die Welt, auf die sie sich beziehen, ist allerdings anders geworden. Andere demokratische Regeln sind erforderlich, andere Bedingungen der Selbstorganisation komplexer Mensch-Maschine-, Mensch-Medien-, Mensch-Umweltbeziehungen. Die institutionell-repräsentativen Gefüge geregelten Mitmachens werden ebenso historisiert wie die Formeln vom imperativen Mandat. Digita-

lisierte Informationsressourcen und -ökonomien versammeln Menschen anders, als alles vorher Bekannte. Maßstäbe sind dafür nicht entwickelt. Direkter sollen Interaktionen ablaufen, mit störfreier Beteiligung und syntaktisch oder semantisch reichen Beiträgen. Dabei reicht es mitnichten, auf Moral und Anstand zu setzen, ebenso wenig auf alte Maßstäbe eines Zusammenhalts. Alle seit gut 30 Jahren *ablaufenden Veränderungsprozesse* waren in unpathetischem Sinne *illegal*, – wild, experimentell, Testläufe, revolutionär, willkürlich, protopolitisch, global verstreut. Vermutlich stecken wir nicht nur in einer Krise des Entwicklungsdenkens, das gerne rational, planerisch aufgezogen wurde. Eine veritable Legitimationskrise lauert hinter der schlichten Frage nach der Konkurrenz zwischen Teilen und Beitragen als Schlüssel zum Reproduktionserfolg menschlicher Gruppen.

D. Pilz und F. Schröter schrieben unter dem Titel „Wir sind zunächst am Ende. Gibt es ein Leben nach der Demokratie?“, dass „die westliche Demokratie (…) sich das Tabu auferlegt (hatte), sich als Übergangsform zu denken“ (Pilz & Schröter 2011, S. 30). Sie bezogen dies vorrangig auf die akuten finanz- und EU-politischen Krisen, in denen klassisch-repräsentative Demokratie verliert. Es ist kein Symptombündel aus Selbstzweifeln und Unsicherheit, sondern ein Regelwerk gehäufter Tabubrüche: die Preisgabe der Ideale des demokratischen Verfassungsstaates (Dobner 2010, S. 340). Autoritäre Absicht mag ich nicht unterstellen, eher aggressive Ratlosigkeit ob der wöchentlich veränderten Welt- und Weltbildlage. Es geht schon lange nicht mehr um das Ende der Kontrolle, auch nicht mehr um das Ende der Sicherheit, weiß Mensch doch, dass es auch keine IT-Sicherheit gibt. Vielmehr koppeln sich immer mehr sozietäre Zusammenhänge von Gesellschaft, Kultur, Territorium und Staat ab und eröffnen ihre eigenen Welten. Politisch-institutionell wird seit 2005 über *World Summit of Internet Society, Workgroup on Internet Governance (WGIG)* oder „*Multistakeholder Internet Governance*“ versucht, von *repräsentativer Demokratie* hin zu *partizipativer Demokratie* zu gelangen. Deren soziale, ökonomische und informationelle Heimat ist allerdings völlig ungeklärt. Zugleich wird versucht, innerhalb der globalen Netzwerke Regelsätze zu entwickeln, die den ort- und institutionslosen Dynamiken hilfreich entgegenkommen. Kraftwerke dieser Dynamiken sind digitale Netze, netzeigene und netztypische Informationsformate. Verstärkt werden sie durch weltweit völlig neue *Strukturgrößen sozialer Zusammenhänge (kleine Einthemen-Gruppen, die zugleich mehrfach vernetzt sind).* In einer territorialen Nationalgesellschaft sind hunderte, tausende Netzwerke mit ständig wechselndem ‚außen‘ tätig. Milliarden Menschen versuchen, in diesen globalen Online-Offline-Habitaten taugliches Verhalten zu entwickeln. Die Suche nach neuen Verpflichtungen, neuen Vertrauensregeln oder nach tauglichen Konzepten für T*eilen können* und T*eilen wollen*, für Beteiligt sein, Beitragen, für *egoistische* oder *altruistische Kooperation* ist dringend.

Die Übergänge sind zeitlich rücksichtslos. Es gibt keine Zeit, lange darüber zu reden. Und so überspringen nicht nur Konzepte von Liquid Democracy oder Adhocracy (als Software für E-Democracy) elegant die Grenzen und Tabus der philosophisch-juristischen Moderne. Ihr Kontinuitätsgarant waren Institutionen, von A. Rüstow in „Religion der Marktwirt-

schaft“ (2001) als „post-theologische Automaten“ angesprochen. Dabei hatte Institution immer ein Doppelgesicht:

a) Körperschaft einer juristischen Verfassung und
b) Norm, mit der einzelmenschliches und kollektives Verhalten reguliert wird (das Institut des Vertrauens, der Repräsentation und auch des Teilens).

Reguliert wurden (Verhaltens-) Form und (zu bestätigender) erlaubter Inhalt. Das konnte durchaus eine breite Palette von ordnungsfreundlichem, überlieferndem, vorbereitendem, organisierendem, hilfreichem, sorgend-versorgendem Verhalten sein. Entscheidend war, dass soziale Großordnungen auf Dauer erhalten blieben. Gerade auch der als ‚menschlich‘ stilisierte Status des Teilens war ausgependelt zwischen Caritas und Warenwirtschaft.

Unter informations-ökonomischen, sozio-technischen, digital vernetzten interaktiven Handlungsbedingungen müssen Regeln, Formate, Zusammenhangsprogramme neu erfunden werden, – und werden vor allem neu, anders gemacht. Dies betrifft, aus meiner Sicht, auch *den Wechsel von Teilen zu Beitragen, von repräsentativer zu beitragender Demokratie*. Neue Zeiten erfordern neue Sitten. Die netzökonomischen Dimensionen des Beitragens stellen ‚Beitragen können‘ über ‚Teilen wollen‘. Freiheit, Grundlage modernen Wirtschaftens, Forschens, Denkens, wird an die prinzipiell offenen Beiträge und deren unhintergehbare Vernetzung gebunden. So ändert sich der politisch-soziale Klang des Konzepts Freiheit ebenso, wie der der Konzepte für *Teilen, Beteiligt sein, Beitragen*.

2. Commons, Equipotentials

Ein einheitlicher Formtypus, wie er mit Gesellschaft seit Mitte des 19. Jhdts. durchgesetzt wurde, in dem *klar war* und *klar gemacht* werden konnte, worin Teilen bestehen soll, ist nicht mehr zu erkennen. Die polit-ökonomischen und sozialen Heimaten von Daseinsvorsorge und Sozialstaatsprinzip sind Geschichte. Handlungs- und Kommunikationsregeln, die diesen Idealen und Bedarfen folgen, liegen nicht an.

Ein Mangel an glaubwürdigen selbstlosen Verhaltensweisen *im Großen und Ganzen* ist erkennbar. Die Empirie ist deutlich. Mangel entsteht, weil durch ökonomische, kommunikative, wissenschaftliche Gruppennetzwerke die sozietären Einheiten immer kleiner und zugleich hochgradig vernetzt werden. Mit der *sinkenden Strukturgröße sozietärer Verbände* (Blogs, Foren, Communities, Crowds) und ihrer weltweiten oder regionalen Vernetzung verändern sich die Pflichten, Selbstverpflichtungen, die Solidaritätsmuster und die Anforderungen, bei allem (persönlich, repräsentatiert, mandatiert, kommunikativ) dabei zu sein. Unter den Einflüssen der sich gerade herausbildenden Digitalen Klassik verändern Menschen sehr weitgehend ihre Selbstverständnisse. Und sie verändern sich offensichtlich in Abhängigkeit von den bio- und soziotechnologischen Infrastrukturen, die diese Veränderungen betreiben. Sprich: man muss sich die Streuungen und Verdichtungen der Infor-

mations- und Wissensökonomien genau ansehen, um beobachten zu lernen, welche Formate des Sozietären entstehen.

Ich nehme im Folgenden an, dass die Nutzung und Verwendung von Information und Wissen, – gerade weil sie zu wichtigen Ressourcen ökonomischer und geistiger Entwicklung geworden sind –, bestimmen, wie menschliche Selbstorganisation erfolgen wird. Allerdings heißt dies nicht, den technologischen Ausweitungen hinterher zu rennen, sondern deren Entwicklung zuvor zu kommen durch die Formulierung und Anwendung neuer Regelungsweisen zwischen den Menschen und zwischen Menschen und ihren biotechnischen Systemen.

Die sinkenden Strukturgrößen sozietärer Zusammenhänge haben mit den Eigenlogiken der informations- und wissenstechnischen Entwicklungen zu tun. Ihre internen Dynamiken erfordern rasche, kompetente, kollaborative, kooperative Beteiligungen der Akteure. Soziotechnisch genügen für diese Anforderungen keine Client-Server-Angebote der 1990er. Gegen diese entstanden bereits flach hierarchisierte Open Source, Open Office, Open Design, Open Knowledge-Konzepte, die einer Idee wieder Farbe gaben, die schon ziemlich blass geworden war: Teilen als Beteiligen, Beitragen, Dazutun, ausgefächert als Tausch, Solidarität, Kooperation, Projekt. Informationen werden darin zu Commons, zu Gemeingütern, und ihre Nutzung wird zwischen gleichberechtigten und gleichmächtigen Menschen gedacht (equipotentials).

3. Hindernisse

Teilen wird oft als legitime Forderung formuliert, als moralische oder ordnungspolitische Kritik an den Festungen des Eigentums und der Einsamkeit verstanden. Sprachlich vorausgesetzt ist dabei ein Ganzes, eine verfügbare, also benennbare Summe von Anteilen, etwas, das sachlich-dinglich zu teilen, aufzuteilen oder zu verteilen ist. Geschichten hierüber begleiten alle Kulturen, in denen Aneignung, Enteignung, asymmetrische Eigentumsbildungen stattfinden.

Unter Bedingungen des Privateigentums und dessen warenwirtschaftlichen Gesetzen ist Teilen stets als Versorgungsausgleich, als Kompensation oder Sozialstaatsprinzip der geregelten Zusatzversorgung eingefordert. Das Ganze, von dem ein Teil zur Fremdverfügung angeboten wird, ist der Zugewinn, oder staatlich gedacht: das Steueraufkommen resp. die staatliche Verschuldung. Geteilt wird also nicht das Ganze Volksvermögen, sondern das Ganze des Steueraufkommens. Dass da hinzu noch Spenden, Mäzenatentum, zinsfreie Kredite kommen können, bestätigt nur das Grundprinzip: unter der Trennung von Privatem und Öffentlichem ist Teilen gesplittet in Steuern und evtl. versteuerbaren Spenden.

Dieses ist *versorgendes, kompensatorisches* Teilen.

Wenn es gut geht, gleicht es auseinander liegende Lebenshaltungsniveaus an, ohne sie jemals auszugleichen, oder es schützt vor Armut oder Verhungern. Staatliches Handeln ist

dabei doppelt motiviert: es ist ordnungspolitisch gerichtetes Verteilen, um Armuts-Unruhen zu verhindern (Hilfe zur Selbsthilfe), und es ist investives Verteilen mit dem Ziel, Menschen wieder an die Niveaus steuerfähigen Einkommens heranzuführen (Bildungsinvestitionen und Ich-AG´s). Man kann dieses *versorgende Teilen* auch als *vertikales (top-down) Verteilen* bezeichnen. Es folgt ausschließlich den Regelungen einer gütigen Teilung, der gnädigen Gabe und bildet die Basis sozialstaatlich institutionell geregelten (kompensatorischen) Verteilens. Stets geht es dabei um Konsum, nie um Produktion, nie um auf alle verteilte Gewinnverantwortung, um beteiligungsintensive Infrastrukturen.

Die polit-ökonomische Grundlage dieses nach-versorgenden Teilens ist die Aneignung des materialen Reichtums durch spezifische Gruppen, also Ungleichverteilung, Enteignung, Ausbeutung. Produktions- und Organisationswissen wurde dem zugeordnet und mit Einkommen oder Gehalt versehen. Wissens-, Arbeits-, Produktionsteilung erzeugten Operationsketten, an deren Ende immer wieder die Machtpaarung von Aneignung und Versorgungsausgleich standen und stehen. Dies wird auch noch eine Weile so weitergehen.

Dennoch ist der Augenblick gut gewählt, den Fragen nach *Sharing, Teilen, Beteiligen, Beitragen* zusätzlichen Schwung zu geben. In unterschiedlichsten Forschungsfeldern wird nach den interaktiven, selektiven Regeln gesucht, die Zusammenhänge erzeugen und erhalten. Molekularbiologie nimmt Kooperation und Zellstress in den Blick, Physik fragt nach rückbezüglichen, dynamischen Wechselwirkungen, Hirnforschung sucht nach den selbstbezüglichen Regeln massiver Parallelverarbeitung und Netzwerkforschung stellt sich der Frage, wie kurzzeitige Kontinuitäten von Communities, Foren oder Crowds entstehen. Alle kümmern sich um eigenwillige Maßstäbe von kurzzeitigen, vernetzten Zusammenhängen. Das, was systemtheoretisch als Kopplung angesprochen, handlungswissenschaftlich als Interaktion beschrieben wird, nimmt derzeit die Gestalt einer ungeklärten Norm an: Teilen. Nein, nicht mehr das gnädig-trickreiche „teile und herrsche“, sondern das bestandssichernde „teile, erfinde und erhalte mit anderen“, wobei der Doppelsinn des „Erhaltens“ (verfestigen und geliefert bekommen) gewollt ist. Es wird aber nicht genügen, um die Dynamiken und Richtungen gegenwärtiger Entwicklungsprozesse beobachten, beeinflussen und wertschätzen zu können. Zu erklären ist dafür, wieweit Sharing/Teilen von den funktional-differenzierten Arbeitsteilungen der Industrie-/ Institutions-/ und Bürokratiemoderne entfernt ist und was Teilen in Mensch-Medien-Netzwerken sowie unter Einfluss von Cybernetic Physical Systems / IPv6 heißen kann / soll.

Ich gehe davon aus, dass Teilen / Sharing nicht vorrangig auf Erhaltung von Zuständen zielt, also nicht konservierend gedacht ist, sondern ‚zu Veränderungen und Produktion beitragen‘ anspricht.

4. Infrastruktur des Beitragens

Noch heute wird mit den Wörtern teilen/sharing eine unübersehbare Breite von Verhaltensweisen angesprochen, die sich alle um das eine Bemühen: vom Kuchen, vom Ganzen,

von der Ökologie, von den Ressourcen, von der Liebe, vom Vertrauen nicht das Meiste zu bekommen, sondern sich so zu verhalten, dass es noch länger reicht, das Vertrauen, die Liebe, die Rohstoffe, der Kuchen, das Ganze.

Ein wenig holen sich diese Worte gerade wieder etwas von der Aufmerksamkeit zurück, die ihnen Recycling, Sustainability, Dosenpfand und Gelbe Tonne politisch-ethisch geklaut hatten.

Die unspezifischen Reichweiten lassen sich an folgenden Google-Suchergebnissen vom 14.11.2011, 17:00ff ersehen: *Teilen* ist gut: 48.700.000, … ist Leben: 44.900.000, … ist schön: 27.200.000, … ist blöd: 2.460.000, … ist Unsinn: 2.700.000. *Sharing* is good: 2.040.000.000, … is caring: 45.800.000, … is magic: 257.000.000. Sharing is the root of all contention: 2.260.000. *Sharing is stupid*: 154.000.000. Dies ist nicht repräsentativ, na klar. Die Zahlen sind nur Sammelergebnisse unter einer Anfrage. Die Assoziationsbreiten zu Teilen / Sharing sind moralisch, theologisch, humanistisch, pädagogisch enorm; die Bandbreite der Ablehnung ebenso. Meist lesen sich die Files wie Handreichungen einer Pädagogik des Verzichtes, der Bescheidenheit. Andere sind sorglos, vulgär, nicht einmal pragmatisch. Nur selten kommen Fragestellungen zum Verhältnis von Egoismus und Altruismus zum Vorschein, ob wirtschafts- oder spieltheoretisch eingebracht.

Dass Teilen/Sharing nicht sich selbst begründende Wörter sind, überrascht nicht. Dass sich bei diesen Ausdrücken nicht selbstreferentiell eine Zukunft der Erziehung, des Wissens oder der Ökonomie ergibt, überrascht ebenso wenig. Es gibt hierfür keine systemischen Gruppen-, Gesellschafts-, Moral- oder Unternehmensbezüge mehr.

Unter den Bedingungen zunehmend inhomogener und zeitlich befristeter Arbeits- und Handlungszusammenhänge, unter den Einflüssen sich thematisch eingrenzender, einschränkender Gruppenzusammenhänge oder sich ausbreitender Netzwerke von Zufallspopulationen wird es wichtig, die Infrastruktur des Teilens zu benennen. Dadurch rücken die Kopplungen von Technostruktur und Verhaltensprogrammen in den Forschungsfokus.

Michel Bauwens beschreibt dies:

> „Will the Web evolve to a true P2P medium through Writeable Web developments? The common point is this: social values are incorporated, integrated in the very architecture of our technical systems, either in software code or the hardwired machinery, and these enable/allow or prohibit/discourage certain usages, thereby becoming a determinant factor in the type of social relations that are possible." (Bauwens 2005b, S. 40)

5. Warum erzeugendes Beitragen?

Es zeichnen sich grundlegend anders aufgebaute, eher flach-hierarchisierte Infrastrukturen des Wissens, der Produktion, der Kollaboration ab. Sie sind Teil der Binnenökonomien von digitalen Informationsnetzwerken (wie bei Wahrnehmung, Beteiligung, Verdienst-

möglichkeiten in digitalen Projekten). Sie bringen neue organisatorische, pragmatische und reproduktive Dimensionen von Teilen hervor. In digitalen Netzwerken und in den Offline-Online-Habitaten stellt sich ‚beteiligtes Beitragen' als eine alles vorbereitende, begleitende und strukturierende Prozesskategorie dar. In diesem Beitragen bekommen verschiedenste Eigenheiten, Orte, Programme, Dinge, Menschen, Fähigkeiten miteinander zu tun. Und erst in dieser interaktiven Wechselseitigkeit entsteht *Beitragen können* als kollaborative Routine in einem Prozess, der mit Projektzielen ausgestattet ist. Dies ist der Kern der ‚open'-Konzepte.

Hier lokalisiere ich das *Konzept des erzeugenden Beitragens*.

Dieses ist nie stressfrei. Warum? Nun, es geht dabei immer um Anpassung, immer darum, die Nähe zu und Beteiligung an den ökonomischen, wissenskulturellen, erzieherischen, ästhetischen, warenwirtschaftlichen Entwicklungen zu halten. D.h. kooperatives, erzeugendes Handeln ist Kerndimension der digitalen biotechnischen und soziotechnischen Netzwerke. Eine Folge ist, dass erzeugendes Beitragen zwar als Prozess dauerhaft ablaufen muss, allerdings unter Bedingungen ständig neuer Arbeits-, Produktions- und Wissensvorhaben. Dieses kooperative Handlungsmuster birgt in sich die Unsicherheiten diskontinuierlicher Zusammenhänge. Wir kennen dies aus OpenSource / OpenDesign / Open Knowledge / Wikinomics / WLAN-Communities (CLANs), Projekt-Communities etc.).

Ist es vernetzt handelnden Individuen oder Gruppen nicht möglich, ihre Programme anschlussfähig zu halten, so fallen sie aus den spezifischen Zusammenhängen für bestimmte Zeit heraus. Dies erklärt die eingeforderte Konvergenz von kollaborativem, kooperativem, teilendem, projektbezogenem Informationsgebrauch.

6. Abgeben, beitragen

Da *teilen* stets ein Ganzes impliziert, und in der Formel des: „Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile", weder den Teilen eine kooperative Einzigartigkeit zukommt, noch ihrer kooperativen Summe, sollte man sich bei der Befürwortung des Teilens der Ordnungsgröße vergewissern, von der man spricht. Gehe ich von der „Summe der Teile" aus, so hat „das Ganze" nur dann Vorsprung, wenn in der Summe die Teile nichts miteinander zu tun haben. Dass diese Annahme bei jeder Selbstorganisationsgröße von Menschengruppen unsinnig ist, muss man offensichtlich noch betonen. Denn diese Beziehungslosigkeit der Teile ist offensichtlich vielen Denkern und Denkerinnen kein Problem. Dies ist deshalb kein Problem, weil dieses Spiel „Ganze / Mehr / Summe / Teile" nicht von Aktionszuständen, also nicht von Selbst-Organisationsprozessen ausgeht, sondern Essentialismen. Die Summe ist dabei der Hilfsbegriff des Ganzen, und eine massive Abwertung der Teile.

Aber die Zeiten dieses Denkens sind vorbei. Wir erleben eine dauerhafte Aufwertung individueller Informationskompetenz (Computer- and Netliteracy), die auch als Globaler

Megatrend der Individualisierung angesprochen wird. In welche Machtprogramme diese eingefügt werden wird, lässt sich nicht vorhersagen. Allerdings ist eines klar: die vor-modernen und modernen vertikalen Kopplungen von Institution und Individuum gelingen nicht mehr – was nicht ausschließt, dass machtnahe Gruppierungen „das Ganze" als regulatives und als repräsentatives Prinzip erzwingen wollen.

Die Konflikte sind offensichtlich. Ihre Basis bilden fünf infrastrukturelle Realitäten.

1. die Ausbreitung und Stabilisierung globaler Netzwerke, in denen zunehmend mehr Gruppen über Projekt-Ökonomien bestimmt werden. Dies hatte Manuel Castells vor 10 Jahren mit „Netz-Gesellschaft" angekündigt. Inzwischen bilden über 41.000 Local Area Networks, täglich 2,8 Milliarden Menschen im Netz, über 100 Milliarden Websites, 300 Milliarden Emails 2010 und ca. 1,4 Milliarden Menschen eine Global Middle Class. Netze, Netzwerke, Devices, Displays, Software existieren nicht als fixes Kapital der Wissensökonomien, sondern als Consuming/Collaborating Investment der Milliarden User. Ich spreche deshalb, M. Castells bedenkend, von global vernetzten Offline-Online-Habitaten (Faßler 2011)
2. Diese Consumer / Collaborating Investments ermöglichen milliardenfach User Generated Content. Die Zustände, in denen Netzwerke sich befinden / bewegen, hängen immer weniger von inhaltlich vorgegebenen und kontrollierten Kommunikationspfaden ab, sondern von Eigenaktivitäten der Nutzerinnen und Nutzer. Dass diese Pfade kontrolliert und gespeichert werden, in Vorratsdatenspeichern bei Amazon, Google, Facebook oder BND landen, widerspricht dem nicht.
3. Die dritte infrastrukturelle Ebene ist die sich selbst erweiternd reproduzierende Software-Infrastruktur. Alpha, Beta, Gama-Software, (Perpetual Beta – ständige Entwicklung des Internet, Web-Strukturen, Social Software) Open Source, Open Knowledge, Abstraktions- und Formalisierungsexplosionen, Continuous Integration, die Algorithmenpatente etc. sind zu einem asymmetrischen aber zugleich ökonomisch unhintergehbaren Reproduktionsbereich geworden.
4. Die vierte Ebene betrifft die zunehmend verfeinerte Durchsetzung rechtlicher Infrastruktur in den Datennetzen und für diese. Sie umfasst Software-Patente bis zu Patenten auf Interaktions-Algorithmen für Social Software, Autorenschutz oder offene Nutzungszusammenhänge, die eine individuelle ökonomische Verwertung ausschließen etc.
5. Die fünfte infrastrukturelle Ebene bezieht sich auf die unumkehrbaren Veränderungen von Einzugsbereichen netztechnisch verstreuter Informationen, von Nutzungsgewohnheiten, Gruppenbildungen etc. Hierzu gehörten die umfangreichen Forschungen zu „virtual communities" „smart mobs" (H. Rheingold), „smart populations" (M. Faßler), zu Peer-Production, Peer property und Peer governance (M. Bauwens et.al.) zwischen 2000 und 2005. Und hierzu gehören die Forschungen über neue Wissensinfrastrukturen wie „wisdom of crowd" (Sukowiecky), neue Forschungs- und Design-Investments wie

„crowdsourcing“, oder die informationsökonomischen Einflüsse auf einen globalen Wahrnehmungs- und Wissensmarkt, der von Yann Boutang Moulier und anderen als „cognitive capitalism“ gekennzeichnet wurde.

Politisch-ethische Anforderungen dieser fünf infrastrukturellen Dimensionen sind vermutlich weitreichender, als die der bürgerlich-industriellen Moderne und die sie begleitenden Revolutionen, Bürgerkriege und Diktaturen. Denn es geht nicht darum, der Welt industrielle, infrastrukturelle und juristische Nachhilfe zu teil werden zu lassen, also revolutionär, post-revolutionär, imperialistisch, bürgerlich oder sozialistisch nachzuhelfen. Die Vielzahl veränderter Operationsketten und Programme erlaubt von einem Systemwechsel zu sprechen, ohne dass wir genau sagen könnten, worin dieser besteht. Aber die im weiten Sinne modernen Prozesse, in deren Verlauf bisherige Wirtschafts- und Regulierungsweisen erfolgten, sind definitiv nicht renovierbar.

M. Bauwens sprach dies als den Übergang von first mode production /governance / property (profit-production / Marktwirtschaft) und second mode production / governance / property (public-production / Sozialismus) zum third mode (Peer to Peer – Production) an. Brockman und die edge-Gruppe, A. Toffler und andere denken über „Third Culture“ nach.

Die Infrastrukturen existieren bereits, werden absorbiert und integriert von Milliarden Menschen, sind ökonomisch und kognitiv verbreitet und stellen uns vor die Aufgaben, neue Regelsysteme zu entwickeln, – und zwar aus dem Stand heraus als Globale Regelungssysteme.

Kernproblem ist, dass die normativen Abstände zwischen Wirtschaft, Wissen, Politik, Ethik sich nicht mehr in völlig getrennten Infrastrukturen und Praxen darstellen lassen.

Über die Netzwerke bilden sich weltweit hunderte Millionen Kleinsthabitate aus. Ihr Zusammenhang entsteht durch die Verwendung von Informationsströmen, durch selektive Anwendung und Interpretation. Sie haben noch ihre Wurzeln, wenn man so will, in regionalen, nationalen Kulturen, aber sind globalen Stürmen ausgesetzt, was sie und ihre lokalen Anhaftungen erheblich verändern wird.

7a. Anthropologisch-evolutionäre Anmerkungen

Einige anthropologische Zwischennotizen ermöglichen es, diese Prozesse unter zusätzlichen Aspekten zu betrachten. Am Anfang steht eine nicht lösbare Spannung: (a) Der Mensch ist aus naturwissenschaftlicher und anthropologischer Sicht nicht mit biologisch kodierten prosozialen Automatismen ausgestattet. (b) Beobachtbare Selbstlosigkeit ist dennoch nicht immer Ausdruck eines moralischen oder ethischen Denkens, sondern evolutionsbedingt:

> „Wir Menschen sind nicht zuletzt deshalb gesellschaftliche Wesen, weil unser Gehirn auf soziale Beziehungen hin angelegt ist. Das menschliche Gehirn wurde im Laufe der Evolution der Säugetiere, der Primaten und der Vorfah-

> ren des Menschen zu einem System, das in seiner Entwicklung und Funktion wesentlich von sozialen Interaktionen bestimmt wird, insbesondere von frühkindlichen Erfahrungen." (Pauen & Roth 2008, S. 69)

Solche Einflüsse stellen sich u.a. genetisch-hormonell dar. Aktuelle Forschungen zeigen: Wird die Selbstbelohnung des Gehirns mit Dopamin durch das Gen COMT-Val inaktiviert, so reduziere sich auch die Bereitschaft zu selbstlosem Handeln, – im Forschungsfalle: die Spendenbereitschaft. So belegt durch Forschungen an der Uni Bonn (Uni Bonn 2010). Da es auch das genetische Gegenmodell gibt (COMT-Met) wird darüber nachgedacht und geforscht, ob es ein „Altruismus-Gen" gibt und wie sich dies unter Gruppenprozessen in das Spiel der interaktiven Kräfte bringt (Scinexx 2010).

Eine ausdrücklich konzeptionelle, normative oder gar strategische Ebene wäre darüber nicht begründbar. Ein kleiner Schritt weiter ist die von J. Piaget bis M. Tomasello vorgestellte kognitive „Antizipationsfähigkeit", die ihm ermöglicht, das Verhalten anderer biologischer Individuen derselben Art in bestimmten Dimensionen vorauszusehen (abduktive Intelligenz). Aber auch diese reicht nicht, um planerisches, überzeitliches organisiertes / organisierendes Sozialverhalten zu begründen. Prosoziale Kooperation entsteht

a) vermutlich aus dem nachgeburtlichen Zustand, nicht ohne Schutz und Lernen am Leben bleiben zu können und
b) der Anforderung, alle Kräfte der Gruppe zu poolen, um jagen, sich verteidigen oder vorwärts kommen zu können. Hier liegt die Quelle lebenserhaltender Gruppen- und Ressourcenbewirtschaftung.

Allerdings ist wenig von dem, was wir gemeinhin als Gesellschaft und Kultur beschreiben, hierauf reduzierbar, – bis auf elterliches Schutzverhalten vielleicht. Wichtig ist: es ist der Biologie des Menschen möglich, die primäre Versorgungsbewirtschaftung in Modelle mit zunehmender (depersonalisierter) Reichweite, veränderten Reproduktionserwartungen, neuen (auch künstlichen, synthetischen) materialen Bedingungen und neu erfundenen Kodes zu übersetzen. Wir nennen dies dann Wissen, Ökonomie, Politik, Technik, Wissenschaften, Geld-, Ressourcen-, Chancenreichtum etc. Dies eröffnet den Blick auf zwei gleichzeitige, koevolutionäre Zustände:

- biotisch: [= alle Einflüsse der belebten Umwelt in der Ökologie des Menschen]
  die Regeln und Gesetze evolutionärer Biologie des Geno- und Phänotyps sowie
- abiotisch: [= direkt oder indirekt auf das menschliche Leben einwirkende Erfindungen, Muster, Geräte, Beziehungen zwischen Lebewesen]
  die Regeln und Gesetze der Selbstorganisation menschlichen Lebens, d.h. der instrumentellen, technischen und technogenen, der medialen, urbanen, ökonomischen, kognitiven Selbstorganisation.

Teilen gehört eindeutig in den zweiten Bereich abiotischer Bedingungen, ist aber ohne Biologie nicht möglich.

Dies erfordert, zwischen dem biologischen Konzept des kooperativen Beitragens und einem anthropologischen Konzept klar zu unterscheiden. Unter anderem formuliert J. Bauer Kooperation als ein vom Genom, der Zelle ausgehendes Prinzip, das bis zur ökonomisch und sozial komplexen Menschlichkeit reiche. Es ist in etlichen Untersuchungen sehr gut begründet, dass das Leben einer Zelle, eines Organs und eines Organismus sich ‚herstellt' als Kooperation unterscheidungs-, konkurrenz- und verbundsfähiger biochemischer Zustände.

Einen Verbund menschlichen Zusammenhangsverhaltens zu entwickeln und sich darauf zu verlassen, gehört so betrachtet in den Bereich des „erweiterten Phänotyps" (R. Dawkins). Lebenserhaltende und das Leben garantierende Praxen ermöglichen es Menschen, die tauglichen Varianten auszuwählen und zu erhalten, sie durch Verhalten, Kommunikation und Regeln zu vererben. So entstehen Subroutinen (Unterprogramme), mit deren Hilfe Menschengruppen (oder größere Gruppenverbände) sich auf bestimmte Produktions- und Versorgungsleistungen vorbereiten. Darstellbar ist dies von der Zisterne bis zur industrialisierten Vorsorge- und Versorgungsökonomie.

Die Bedeutung des Teilens (materieller Güter) wird in diesen Entwicklungen abstrakter und zunehmend an Statushierarchien gebunden. Dies geht von der Gabe, dem Geschenk zum Mitbringsel, vom geschickt angehäuften Reichtum zur Geste des Teilens (z.B. gefeiert bei Sankt Martin im Rheinland) und zur sozialstaatlich organisierten Transferleistung. Teilen verliert dabei den Aspekt des *kooperativen, gemeinschaftlichen Konsums* und gerinnt zur *Spende, zum Mitleidsakt*.

7b. Zur Teilzeit beitragen

Interessant ist daran für das Konferenz-Thema, dass Teilen nie ein festes Verhaltensprogramm war. Es reicht – wie angesprochen –

- von der lebenserhaltenden Ressourcenverteilung
- über kooperative Ressourcenbewirtschaftung
- zu den Fähigkeiten des taktischen und strategischen Gruppenhandelns
- bis zur Ressourcen schonenden Koordination in großen sozialen Systemen oder, wie gegenwärtig,
- bis in die global vernetzten verstreuten Habitate.

Diese hier nur sehr kurz anzusprechenden Veränderungen der Kulturtechnik des Teilens zeigen:

- Teilen ist eine biologische, lebenserhaltende Notwendigkeit,
- eine „nichtnatürliche Selbstverständlichkeit" (womit N. Luhmann die Abstraktionsweisen des Menschen anspricht) in den erfundenen Ordnungen der Ökonomie (Arbeitsteilung), des Wissens (Spezialisierung), der Politik (Partizipation)

- und sie ist ein anthropologisches Programm in globalen Prozessen der Energie-, Stoff- und Materialströme geworden.

Teilen bleibt dabei ein innerartlicher, pragmatischer Faktor mit sehr ausgeprägten Selektions- und Hierarchisierungseffekten. Über viele Jahrhunderte waren diese an angesichtige Gruppenverhältnisse, an Nachbarschaften, an Umfelder des Bekanntseins gebunden. Gerade dies scheint sich unter den Bedingungen global vernetzter Online-Offline-Habitate, Peer-to-Peer-Economies (Faßler 2011) zu verändern:

> die innerartliche Bindung des Teilens bleibt erhalten, geht also nicht an automatisierte Netzwerkstrukturen verloren. Vielmehr wandelt sich Teilen von einer Subroutine der Konsumsphäre zu einer Routine der Produktionssphäre, wird zu Beitragen, zu einer Dimension der Erzeugung (oft auch Generierung genannt).

Die kulturellen Umbrüche, die oft mit Globalisierung, Digitalisierung, Globalen Megatrends der Online-Offline-Habitate angesprochen werden, lassen sich in diesem Falle empirisch als Attributionskonflikt darstellen: *Beitragen* benennt nicht

- ‚Beteiligen an Konsummöglichkeiten' (*reproduzierendes Teilen*),
- ‚Teilhabe an den Normen und Werten einer Gruppe' (*konservierendes Teilen*),
- oder ‚Teilen als Ausschluss' (*ordnendes Teilen*).

Von heute an geht es um *veränderndes, kooperatives, erzeugendes* Beitragen.

Schwierig daran ist, dass dies zugleich ein informationsökonomischer Imperativ und eine ethisch geprägte Empfehlung ist; eine sehr ungewöhnliche Verhaltensanforderung. Sie bezieht sich auf Entwurfs-, Selektions-, Entscheidungs- und Projektfähigkeiten. Es ist kein Teilen zwischen Bekannten oder innerhalb eines relativ geschlossenen Sozialsystems, sondern kooperatives Beitragen zwischen Unbekannten, innerhalb biotechnischer und soziotechnischer Globalsysteme. An die Stelle des kooperativen Handschlages vor Ort, des angesichtigen Zunickens, der raumzeitlich direkten Erklärung und Zuordnung tritt die Fähigkeit, innerhalb digitaler Datenströme *reproduktionstaugliche Information zu entdecken* und sie, wo immer Menschen auch sind, in *kollaborative Programme zu übersetzen*. Teilen lässt sich demnach nicht mehr ausschließlich als hilfreiches, moralisches, solidarisches, respektvolles Handeln beschreiben. Es wird *Moment selektiven Entscheidens*. Darin ist Teilen/Sharing klar an Wahrnehmung und Reproduktionserwartungen gebunden, denn an Erhaltungs- und Bestätigungsgesten. Das so entstehende Zeitregime verbindet Offline mit Online. Nur so lassen sich u.a. CLANs, Communities, Design Projekte (ob open oder proprietär), Crowds, Foren, Blogs oder unternehmensspezifische Projekträume in Netzwerken erklären und analysieren. Alle Akteure bewegen sich in derselben informationellen Zeitblase. So entsteht eine *Part-Time-World*, eine *Part-Time-Economy*, deren Produktivität gerade in der Struktur des *Time-Sharings* besteht. Diese Teilzeit-Welt durchzieht die Aktionen in den Actor-Networks (B. Latour et.al.), weltweit und immer umfassender.

Dies ist der Grund, von einer sich ausweitenden *Infrastruktur des (konsumierenden und produzierenden) Beitragens* zu sprechen.

Es ist der Übergang von *Teilen als Kulturtechnik* zu *Beitragen als Zivilisationstechnik*. Dies geht nicht ohne Konflikte.

8. Formate des Teilens, aktuell

Sharing/Teilen begleitet das Marketing für Car-/ File-/ Computer-Sharing und verspricht, ökologisch *vorne dabei zu sein*: sparsamer Einsatz von Ressourcen, Reduktion des individuellen ökologischen Fußabdruckes bei ungehinderter Beweglichkeit. Menschen sollten freiwillig aktive verantwortliche Teile eines Ganzen sein. Ist dieses ‚Ganze' ein ‚soziales, ökologisches, humanitäres, verantwortliches Ganzes' kann man sich rasch einigen, oder zumindest normativ auf den Tisch hauen. Aber geht es darum?

Ist den Infrastrukturen weitgehend digitalisierter und vernetzter bio-technischer Habitate mit dieser Idee oder Haltung noch beizukommen? Oder, wenn man dies nicht beabsichtigt, kann eine an den einzelnen Menschen adressierte Neu-Forderung des Teilens den gegenwärtigen vernetzten Habitaten irgendetwas entgegensetzen? Ich meine: Nein. Möglich, dass wir uns auf eine schwierige Übergangssituation einstellen müssen. Sie ist bestimmt durch zwei sich ausschließende Strukturen:

(1) die steil vertikale Organisation von Arbeitsteilung, die auch für Unternehmen seit knapp drei Jahrzehnten so schwierig, störanfällig und gegenproduktiv abläuft, dass immer häufiger Teams, Kooperationen und Teilen jenseits des Abteilungsgehorsams gefordert werden;

(2) die schwach hierarchische Organisation von Netzwerken, in denen zunehmend mehr Wertschöpfung, Wissensgenerierung, Kooperation und verlässliche Zusammenarbeit erfolgen.

Die aktuellen Sharing-Diskussionen weisen in zwei Richtungen:

- Die eine bezieht sich auf Organisationen und Unternehmen, die über Patente, Funktionen, Entscheidungs- und Produktionsgruppen sowie Wissen verfügen, die optimal, also durch ungehinderte Zusammenführung aller Ebenen, genutzt werden sollen. Diese im weiten Sinne „Knowledge-Sharing Culture" verbindet „sharing" mit einem organisations- und unternehmensegoistischen Ziel. „Culture the sets of norms and values which collectively guide the behavior of their employees ... is a powerful force as well, obviating the need for many rules since it encourages employees to behave in certain ways" (Smith & McKeen 2002). „Sharing-Culture" richtet sich in diesem Beispiel an funktionale Arbeitsteilung und unternehmensinternes Verhalten. Im Kern geht es darum, zeitlich befristet vorhandene Wissensbestände zur Lösung einer konkreten Aufgabenstellung zusammenzuführen. Da niemand alles wissen kann, muss dieses ‚Alles' über Teams, Taskforces, Produktionsinseln zusammengeführt werden. Neu ist das nicht.

- Die andere Richtung bezieht sich auf freien Zugang zu allen Informationen, zu den Denk- und Wissensweisen der anderen, Peer to Peer, globales Netzwerk von aufgeweckten Aktivisten.

9. Überschüsse, freie Kapazitäten nutzen

Der Anstoß hierzu kommt aus der Ethik interaktiver Kollaborationen, d.h. der Pragmatik. Quelle ist die Einsicht darein, dass Milliarden Menschen technologische Kapazitäten gekauft haben, die sie nie und nimmer 24 Stunden am Tag nutzen können. Bei 50% Nutzung, also 50% Nichtnutzung, ergibt sich aus der Summe der digitalen Branchen eine ganze Gruppe von Supercomputerkapazitäten. Verbindet man dies mit den ungenutzten elektronischen oder optischen Intervallen und Übertragungskapazitäten von z.B. Fiberoptischen Kanälen, hätte man die Infrastruktur für einen frei nutzbaren globalen Wissensraum.

Verbindet man dies mit den durch die Erddrehung wandernden Schlaf- und Aktivitätszonen, hätte man die Chance, diesen Wissensraum 24 Stunden zu nutzen. A space that never sleeps. Und es bestünde die Möglichkeit, jeden Menschen, der zu irgendetwas eine diskutierbare, erregende, experimentierfähige Idee hat, von überall auf der Welt, d.h. von überall im Netz, anzusprechen. Dies wäre nicht Panoptikum als Raumscheibe, sondern 360 Kugelvolumen. Sharing my computer, sharing your net-account war gedacht als technische Optimierung und ökonomische Effektivierung bereits zur Verfügung stehender technologischer Infrastruktur.

Dieses Zusammenführen / Zusammennutzen der infrastrukturellen Kapazitäten hatte nichts mit geschlossener Gemeinschaft, vorhandenem Reichtum, mit semantischen oder symbolischen Überschüssen zu tun. Es sollte, so auch in Geert Lovinks *Dark Fiber* (2004) dargelegt, ein freier Nutzungssektor (eine offene Infrastruktur) ‚nach der Arbeit', ‚nach der Nutzung', ‚vor Betriebsbeginn' etc. sein. Dass daraus technologisch nichts geworden ist, hat mit Spionagesoftware, mit Trojaner, ob Wirtschafts- oder Staatstrojanern, mit Hacking und mit der Codierung der computertechnologischen Geräte als Privateigentum, als Besitz zu tun. Dennoch beförderten diese Konzepte die Idee einer digitalen Allmende, eines irgendwo eingerichteten nicht-privaten Raumes, der, gepflegt von seinen Nutzern, diesen eine bestimmte Menge an Gemeinschaftsgut zur Verfügung stellt. Manche, die dies eher urban deuteten, setzten auf digitale Agora, auf Polis. Manche Nutzungsebenen, die damit verbunden sind, finden sich in der Basisprogrammierung von Second Life wieder. Aber auch hier ist Teilen kein reziprokes Geben, keine Gabe, wie sie Ethnologen gerne in der Tradition von Marcel Mauss aufgreifen. Es wird vielmehr der technogene Raum geteilt, in den man sich mit seiner digitalen Adresse und als Morph (Avatar) begibt. Genau genommen begibt man sich nicht in diesen Raum, sondern erzeugt elektronisch eine zusätzliche räumliche Dimension. Es handelt sich in diesem Falle also eher um eine Ko-Produktion (kollaborative Produktion) von Anwesenheit. Menschen teilen die physikalisch-elektroni-

schen Möglichkeiten des Raumes. Was daraus wird, hängt von dem Geschick ab, mit Lindendollars, Projektideen, eigener Marktfähigkeit, Konkurrenz umgehen zu können.

Man kann bereits auf dieser Ebene unterscheiden zwischen

der Produktion / der Erzeugung eines unspezifischen Raumes aller möglichen Handlungen

- der Koordination pro-aktiven, zuwendenden, auswählenden Verhaltens innerhalb der dargestellten Interessen
- Teilen als interaktiv-selektives Entscheidungsverhalten
- Teilen als Koalition/Allianz bei der gemeinsamen Nutzung der infrastrukturellen Kapazitäten, d. h. Teilen der Kosten.

So beschrieben geht es um ein *kollaterales Verhalten*, eines, das aus zufälliger Nachbarschaft entsteht und hierüber auch bestimmt ist. Christian Siefkes spricht dies in seinem Text „Beitragen statt Tauschen" (2008) an. Betont wird damit, dass es keineswegs um reziprokes Teilen geht. Die oft unterlegte „*gift economy*" sei, so Michel Bauwens, einer der radikalen Vertreter von Peer-Production, „*somewhat misleading* (...) *There is no obligatory reciprocity involved (...) The use of peer-produced use-value does not create a contrary obligation*" (Bauwens 2005a).

Um weiter zu kommen wird es sinnvoll sein, zwischen

> *teilen – sich beteiligen – beitragen – mit anderen erzeugen – Vorhaben umsetzen – crowdsourcing und Projektbezug*

zu unterscheiden.

10. Wohin?

Im Umfeld von Entwicklungsforschungen beschäftigen mich seit geraumer Zeit zwei Megatrends, die in der UNO über Credit Swiss bis zur EU debattiert werden:

- informationelle, wirtschaftliche und transkulturelle Globalisierungen

  und

- Individualisierung, begleitet von Deregulierungen staatlich-normativen Handelns, Verlagerung von Reproduktionsrisiken auf den einzelnen Menschen, und den sich ausweitenden individualisierenden Informationsökonomien.

Es ist hier nicht der Rahmen, dies ausführlich zu würdigen und in den Zusammenhang mit anderen Megatrends wie Bevölkerungsentwicklung, Urbanisierung, Energiepolitiken und Nachhaltigkeitspolitiken zu stellen.

Beide Megatrends beinhalten die Beobachtung, dass die

- Strukturgröße produktiver sozietärer Verbände sinkt.

- Zugleich nimmt die Gesamtzahl der weltweit vernetzten Communities, Gruppen, Projekte mit unerwarteter Geschwindigkeit zu.
- Die so entstehenden Habitate, Organisationsformen und Regelsysteme erreichen nicht mehr die zeitliche Funktionsdauer moderner, institutionalisierter Organisationen, die sich bereits im 20. Jhd. von 100 auf ca. 30 Jahre reduziert hat; derzeit geht es um 1,5 Jahre bis maximal 6 Jahre;
- Die verstreuten, aktiven Habitate beinhalten, dass keine dauerhaften (nationalen, regional begrenzten) Populationen entstehen, vielmehr eine Assemblage von Populationen, die in unterschiedlichen, zeitlich versetzten Netzwerken aktiv sind.

Damit ist nicht gesagt, dass Gesellschaften verschwinden. Angesprochen ist allerdings, dass die Form Gesellschaft als Referenzidee für globale Informationsökonomien ausfällt.

Die Gründe dafür sind vielfältig:

- die Umsatz- und Austauschgeschwindigkeiten von Netzprojekten sind so ausgelegt, dass eine „aera of discontinuity" entsteht;
- ökonomisch bedeutsame Netzwerke sind solche von Offshore-Management, von Online-Communities of projects oder globalen Open-Source-Habitaten.

László Mérö formulierte die Entwicklungen sehr einprägsam: „Was immer auch geschieht, vermutlich wird das Internet ein zweites Habitat des Homo informaticus." (Mérö 2009, S. 99)

Die wissenschaftlichen, technologisch-ökonomischen Auseinandersetzungen um Gesellschaft, Community oder Habitat beginnen erst. Die Versuche, Regelsysteme

- einer Art neuer Moral Economy einzuführen,
- oder eine Moral of sustainable public sind verständlich.

Sie tendieren allerdings dazu, die Infrastrukturen bereits abgeschlossener Veränderungen und erneut hervorgerufener Veränderungen zu ignorieren.

Allerdings ist die Suche nach Zusammenhangsmustern, die als Werte regulativ eingesetzt werden können, plausibel.

Literatur

Bauwens, Michel (2005a): *The Political Economy of Peer Production*. Abgerufen unter: http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499 [Stand vom 12-03-2012].

Bauwens, Michel (2005b): *P2P and Human Evolution: Peer to peer as the premise of a new mode of civilization*. Abgerufen unter: http://www.networkcultures.org/weblog/archives/P2P_essay.pdf [Stand vom 12-03-2012].

Dobner, Petra (2010): *Wasserpolitik. Zur politischen Theorie, Praxis und Kritik globaler Governance*. Frankfurt: Suhrkamp.

Faßler, Manfred (2011): *Kampf der Habitate. Neuerfindung des Menschen im 21. Jahrhundert*. Wien/New York: Springer.

Lovink, Geert (2004): *Dark fiber – auf den Spuren einer kritischen Internetkultur*. Opladen: Leske und Budrich.

Mérö, László (2009): *Die Biologie des Geldes. Darwin und der Ursprung der Ökonomie*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verlag.

Pauen, Michael & Roth, Gerhard (2008): *Freiheit, Schuld und Verantwortung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Scinexx (2010) *„Altruismus-Gen“ entdeckt. COMT-Gen beeinflusst Hirnstoffwechsel und Grad der Selbstlosigkeit*. Abgerufen unter: http://www.g-o.de/wissen-aktuell-12526-2010-11-08.html [Stand vom 19-03-2012].

Siefkes, Christian (2008): *Beitragen statt tauschen. Materielle Produktion nach dem Modell freier Software*. Neu-Ulm: AG-SPAK-Bücher.

Smith, Heather A. & McKeen, James D. (2002): *Instilling a Knowledge Sharing Culture*. Abgerufen unter: http://apollon1.alba.edu.gr/OKLC2002/Proceedings/pdf_files/ID25.pdf [Stand vom 12-03-2012].

Pilz, Dirk & Schröter, Friederike (2011): *Wir sind zunächst am Ende*. Essay in: Frankfurter Rundschau Nr. 258 v. 5./6.11.2011, 67 Jg., S. 30. Auch verfügbar unter: http://www.fr-online.de/kultur/essay-wir-sind-zunaechst-am-ende,1472786,11103754,item,0.html [Stand vom 12-03-2012].

Rüstow, Alexander (2001): *Die Religion der Marktwirtschaft*. Münster: Lit Verlag.

Uni Bonn (2010): *Bonner Forscher finden „Altruismus-Gen“*. Pressemitteilung vom 05.11. 2010. Abgerufen unter: http://www3.uni-bonn.de/Pressemitteilungen/290-2010 [Stand vom 19-03-2012].

Die teilenden Medien – Das simulierte Begehren des Teilens

Hans-Martin Schönherr-Mann

Zusammenfassung

Das Internet hat neue ethische Perspektiven eröffnet, die bisher in der Tradition der Ethik höchstens eine Nebenrolle spielen. So ergeben sich Fragestellungen, wie man mit virtuellen Gütern umgeht, die unendlich teilbar sind und die daher ungeahnte Verbreitungs- und Partizipationsmöglichkeiten eröffnen. Doch in dieser unendlichen Teilbarkeit schlummert auch das Gespenst der Simulation. Was wird dabei wirklich geteilt? Und was motiviert zum Teilen? Was heißt uns teilen? Eben die virtuellen Möglichkeiten, die sich ergeben. Das reicht dann thematisch in viele Bereiche der Ethik und der Politik hinein. Die Kommunikationsmedien konstruieren Spielräume des Teilens, an denen man aber nicht einfach teilnehmen sollte. Vielmehr gilt es Fallstricke, Verführungen und Hinterhalte zumindest zu durchdenken, um sich dann in ihnen durchaus zu verwickeln.

Was heißt Teilen? Sollte man die Frage nicht am besten anhand eines Beispiels beantworten? Anhand des berühmtesten Beispiels, nämlich jener Tat des Martin von Tours, der dort im 4. Jahrhundert der dritte Bischof war und die ihn berühmt machte. Man teilt eine Sache, die man selbst besitzt, und gibt einen Teil davon einem anderen Menschen, dem es daran mangelt, also der sie auch annimmt.

Nur ist Martin von Tours nicht der Begründer einer Ethik des Teilens, die es im Neuen Testament nicht gibt. Stattdessen realisiert er die christliche Ethik des Gebens. Der heroische Teilungsvorgang liegt ja nur an der Natur der Gabe. Wäre es um zwei Fische gegangen, hätte er einen dem Bettler geben können. Da wäre jedenfalls nichts so hübsch geteilt worden.

Die christliche Ethik der Gabe unterstellt denn auch primär einen Stärkeren, der gibt, und einen Schwächeren der nimmt, hat insofern autoritär pastoralen Charakter. So soll man hinter der Entwicklungshilfe ein derartiges christliches Motiv diagnostizieren können. Allerdings darf man dabei in Frage stellen, dass dieser Sachverhalt denn auch nur entfernt noch etwas mit einer Ethik des Teilens gemein hat. Die Ethik des Gebens verlangt im Grunde weniger als die Ethik des Teilens. Sie verlangt den Zehnten, was sich der Reiche allemal leisten kann, der wirklich Arme aber nicht. Oder sie verteilt nach Gutsherrenart, also einige verteilen an viele, mögen sich letztere auch als gewählte Repräsentanten dazu legitimiert erachten.

Im Fall des Martin von Tours soll die Gabe jedenfalls gereicht haben. Im Traum erschien ihm nämlich daraufhin jener nur mit seinem Mantelrest bekleidete, berühmte Nazarener, heißt es doch im Matthäus-Evangelium: „Ich bin ein Gast gewesen, und ihr habt mich

beherbergt. Ich bin nackt gewesen, und ihr habt mich bekleidet. (...) Dann werden ihm die Gerechten antworten und sagen: Herr, (...) Wann haben wir dich als einen Gast gesehen und beherbergt? Oder nackt und haben dich bekleidet? (...) Wahrlich ich sage euch: Was ihr getan habt einem unter diesen meinen geringsten Brüdern, das habt ihr mir getan.“ (Mat. 25, 35-38, 40)

1. *Was heißt teilen?* Grundlagen einer Kultur des Teilens

Betrachten wir jedoch die Handlung des Heiligen vom Akt her, der der Gabe vorausging, also vom Akt des Teilens, dann stellt sich die Frage *Was heißt Teilen?* noch auf eine andere Weise, nämlich ähnlich wie Martin Heidegger die Frage *Was heißt Denken?* behandelt. Er möchte nämlich nicht über die Bedeutung des Denkens reflektieren, sondern denken. Wie aber lernen wir zu denken? Nun eben dadurch, dass wir uns von dem, was zu denken gibt, zu denken geben lassen. Oder anders formuliert: Was heißt uns denken? Was gibt zu denken? Das Bedenklichste – so Heidegger – ruft ins Denken, heißt uns denken (Heidegger 1971, S. 4).

Was aber heißt uns teilen? Was veranlasste Martin von Tours, seinen Mantel zu teilen, um ihn dem Bettler zu geben? Dessen Nacktheit im Winter? Dieses einfache, schier evidente Faktum, das Mitleid und sofortige Hilfsbereitschaft auslöst, die wiederum zum Teilen des Mantels und dessen Gabe motiviert, so wie man als Hinzukommender einen Verletzten aus einem brennenden Auto befreit.

Offenbar reicht das nicht, wobei so philosophische Argumente kaum eine Rolle spielen, dass es keinen Übergang von deskriptiven zu normativen Sätzen oder von der Information zur Entscheidung gibt. Es wäre wohl auch nicht besonders heiligmäßig, wenn die Entscheidung des Gehirns dem bereits geteilten Mantel erst nachfolgte. Dann wäre ja nur der Arm heilig. Nein, das Reale verschwimmt unbestimmt, wie es Jacques Lacan voraussetzt.

Offenbar handelt es sich ja auch um eine außergewöhnliche Handlung, sonst wäre der Herr Martin nicht nur nicht heiliggesprochen worden, wäre er vor allem mit dieser Handlung nicht *so* populär geworden. Ergo, wir gehen offenbar ständig im Winter an frierenden Nackten vorüber, ohne sie eines Blickes zu würdigen.

Oder umgekehrt, es gibt wirklich keinen Übergang von deskriptiven zu normativen Sätzen, trotz aller Dementis von katholisch inspirierten Philosophen, heißen diese Eric Voegelin, Max Scheler und Leo Strauss oder von rationalistischen wie Otfried Höffe. Entweder wir widerlegen den Aristotelismus in unserem Alltag, oder der Katholizismus sich selbst, indem er Leute wie jenen Martin von Tours für einen Heiligen hält, obwohl sich aristotelisch betrachtet – und das ist für den Katholizismus selbst relevant – sein Handeln von selbst ergeben müsste.

Also, das Reale, das nackte Sein, das heißt uns nicht teilen, führt allemal zu keiner Kultur des Teilens. Dazu muss das Sein in seinem Seienden erst verstanden werden. Heißt den

heiligen Martin folglich das Wort Gottes teilen? Also das Matthäische Wort des Gottessohnes: „Wahrlich ich sage euch: Was ihr getan habt einem unter diesen meinen geringsten Brüdern, das habt ihr mir getan." Heißt das Symbolische derart teilen?

Der fromme Christ Martin musste als Sohn eines römischen Offiziers seinen Wehrdienst von 25 Jahren ableisten und wurde trotz Bitten, er verstehe sich als Soldat Christi nicht vorzeitig, sondern erst 356 im Alter von 40 Jahren entlassen. Also, Martin – Lacans Ich/je – sieht sich – Lacans Ich/moi – als Soldat Christi. Dementsprechend interpretiert er seinen Traum, genauer das Symbolische erläutert das Imaginäre.

Was heißt Martin von Tours teilen? Das Imaginäre veranlasst ihn zu teilen. Wie funktioniert diese Veranlassung? Visionen des Neuen Testaments „Ich bin nackt gewesen, und ihr habt mich bekleidet." bzw. sein Wunsch, als Soldat Christi zu erscheinen, verführen den römischen Soldaten zu entsprechender Handlung. Denn er wird offenbar von seiner Aufgabe und Tätigkeit abgelenkt, verführt, um einen Ausdruck Baudrillards aufzugreifen.

Dabei darf ich noch von einer Zeit der harten Verführung sprechen, eben das Zeitalter der Mission, in der mit der Wahrheit des Nazareners vom vorherrschenden Polytheismus verführt wurde. Philosophie, Politik und Gesellschaft im Imperium Romanum ebneten den Weg für die Ausbreitung des jüdischen Monotheismus, der schlicht realistischer als die Konkurrenz erschien. Zudem konnte die von der jüdischen Orthodoxie verfemte Sekte, die der Diaspora-Jude Paulus organisiert hatte, nicht als jüdischer Führungsanspruch in Rom interpretiert werden.

Das vierte Jahrhundert wird für das Christentum zum entscheidenden Jahrhundert. Nachdem der römische Kaiser Septimius Severus 201 noch den Übertritt zu Judentum und Christentum verboten hatte, breitete sich das christliche Märtyrertum aus. Dabei wäre hinzuzufügen, dass das antike Rom religiös äußerst tolerant war und praktisch alle Kulte gewähren ließ, sofern sie sich nicht gegenseitig attackierten. Das Christentum aber entfaltete von Anfang an einen intensiven missionarischen Ehrgeiz und wollte alle anderen Kulte verdrängen. Es verstieß sozusagen gegen die Verfassung und brauchte sich über das Verbot eigentlich nicht zu wundern.

Aber es entdeckte mit dem Märtyrer eine nachhaltige Waffe, um sich durchzusetzen. Der christliche Märtyrer folgt der Passion Christi nach, die ohne seine Hinrichtung vermutlich nicht so verführerisch auf seine Schüler gewirkt hätte. Damit legt der Märtyrer wie Jesus von Nazareth vor allem Zeugnis ab für sein Bekenntnis, für die Wahrheit seines Glaubens. Der symbolische Akt beeindruckte die Zeitgenossen ein Jahrhundert lang offenbar so stark, grub sich so tief in das Imaginäre ein, verführte sie, so dass das Christentum nicht nur 313 von Konstantin anerkannt wurde, sondern Kaiser Theodosius der Große es 391 zur alleinigen Staatsreligion erhob. Nicht nur wurden die anderen Kulte verboten, vielmehr erklärte man Häresie zum Staatsverbrechen: Das Ende des religiösen Pluralismus, der sanften Verführung, die durch eine harte sowohl symbolische wie imaginäre ersetzt wurde.

Martin von Tours bediente sich ebenfalls durchaus harter Verführungsmethoden, nämlich

zahlreicher Wunder und der Gründung von mehreren Pfarreien in seinem Bistum, um die Landbevölkerung zu christianisieren. Verführung findet gerade auf dieser symbolischen Ebene statt, nicht auf jener der Macht, die sich auf Gewalt stützt. So bemerkt Baudrillard 1979 in *Von der Verführung*, „dass die Verführung die Beherrschung des symbolischen Universums repräsentiert, während die Macht lediglich die Beherrschung des realen Universums repräsentiert. Die Souveränität der Verführung kann mit dem Innehaben politischer oder sexueller Macht nicht auf einen gemeinsamen Nenner gebracht werden." (Baudrillard 1992, S. 17) Martin von Tours verführte die Bauern nicht mit der sanften Methode der Toleranz, sondern mit der der Intoleranz, zwar noch nicht mit der Inquisition, sondern mit der Imagination.

Vielleicht aber lassen sich die Bauern gerne verführen und das drückt sich dann folgendermaßen aus: „Die Religion ist der Seufzer der bedrängten Kreatur, das Gemüt einer herzlosen Welt, (. .). Sie ist" – so Marx – „das *Opium* des Volks." (1972a, S. 378) Das Imaginäre verführt im starken Sinn. Man muss sich ja verführen lassen. Im Duell kann das fatale Folgen haben. Den SSler, der eine junge Jüdin zwingt, vor ihrem Tod vor ihm zu tanzen, den betört sie damit so sehr, dass sie ihm die Pistole entwenden kann und ihn erschießen – so Baudrillards Modell für die duellhafte Kraft der Verführung, die ihm selbst vorschwebt.

Was heißt teilen? Das Imaginäre – das am dringendsten zu Teilende, das Begehren des Teilens – verführt zum Teilen! Die junge Jüdin scheint mit dem SSler die Betörung zu teilen. Das Symbolische des Tanzes ruft das Imaginäre zu einer tödlichen Teilung auf mit durchaus ethischem Charakter, just weil es sich um eine duellhafte, harte Verführung handelt.

Oskar Schindler wollte für das jüdische Hausmädchen des KZ-Kommandanten zahlen, um sie auf seine Liste zu setzen. Doch dieser wollte nicht tauschen: Frau gegen Geld. Daraufhin pokerten sie und es wurde geteilt – etwas einseitig und ob noch Geld floss, das lässt Steven Spielberg in *Schindlers Liste* offen (USA 1993). Doch mittels Spiel konnte sich der SSler verführen lassen, sich ein Schicksal einzubilden, das ihn zu teilen zwang: die Kraft der Verführung!

Oder zwang es ihn zum Schenken? Doch so richtig gehörte das Hausmädchen ihm nicht mehr, würde er sie allemal bald verlieren. Derjenige, der etwas mit anderen teilt, das ihm gehört, der ist nicht nur der Starke, also das Industrieland Bundesrepublik, das China heute noch Entwicklungshilfe zahlt. Vielmehr schenkt er auch etwas. Nicht nur dass die BRD sich dabei als Großzügige imaginiert – auch hier könnte solche Kultur des Teilen noch ein Rest-Ethos entwickeln, schließlich gehört Großzügigkeit zu den klassischen Tugenden – gemeinhin verführt die BRD damit die Beschenkten. Aber vielleicht sollte man eine derartige Kultur des Teilens und Verführens durchaus in einem ethischen Sinn interpretieren.

Andererseits spart der Stifter mit einer Stiftung erheblich Steuern und erfährt Anerkennung in der Öffentlichkeit oder von den Beschenkten. Dabei kann es sich auch um ein

Danaergeschenk handeln, das die Beschenkten ziemlich hart und duellhaft verführt, wobei man gar nicht unbedingt an das trojanische Pferd denken muss. Trotzdem ist das ein sehr gutes Beispiel dafür, wie man mit dem Teilen von religiösen bzw. kulturellen Vorstellungen zum Teilen verführt. Der listenreiche Odysseus beendet mit dieser Gemeinheit einen jahrelangen, grausamen Krieg. Reziprozität wird denn auch beim Schenken und Stiften nicht benötigt, ähnelt das eher der pastoralen Gabe.

Doch in der Reziprozität scheint der Sinn des Teilens zu liegen. John Rawls erhebt sie zum Grundprinzip der Gerechtigkeit als Fairness. Unter dem Schleier des Nichtswissens teilen alle Bürger dieselben Voraussetzungen. „Die Grundsätze der Gerechtigkeit werden hinter einem Schleier des Nichtwissens festgelegt. Dies gewährleistet, dass dabei niemand durch die Zufälligkeiten der Natur oder der gesellschaftlichen Umstände bevorzugt oder benachteiligt wird.“ (Rawls 1979, S. 29) Doch just dabei, wo sich die Gleichheit realisiert, wo scheinbar gerecht und fair geteilt wird, geht es nur noch um einen zugegeben etwas umfänglichen und komplizierten logischen Schluss.

Wenn man so teilt, lässt man sich dazu verführen, sich selbst als Vertreter seiner selbst zu imaginieren, und somit ohne es zu merken als einen anderen. Aber just dieser ist ja auch Lacans Ich/moi: Ich betrachte mich als jemanden, der nicht weiß, welche Fähigkeiten er hat, in welcher sozialen Lage er sich befindet, welcher Religion er angehört. Aber ich habe durchaus Kenntnis von Theorien der Gesellschaft, von der Geschichte, kenne mich in der Logik und in der Ethik aus. Ich kann mich als eine solche Person vorstellen und dann ausdenken, welche Prinzipien sie/ich als Grundlage für die politische Grundordnung wählen würde.

Diese Prinzipien teilen dann in der Tat alle miteinander. Sie müssen diese auch anerkennen und akzeptieren, dass sie bestraft werden, wenn sie gegen sie verstoßen. Man könnte hier beinahe an Rousseaus Forderung denken, dass sich solche Leute sogar selber bestrafen müssen. Und was fordert der Nazarener in der Bergpredigt: „Ärgert dich deine rechte Hand, so haue sie ab und wirf sie von dir. Es ist dir besser, dass eins deiner Glieder verderbe, und nicht der ganze Leib in die Hölle geworfen werde.“ (Mat. 5,29) Das Teilen hat hier zweifellos eine andere Bedeutung, aber denselben verführerischen Sinn, sich nämlich einzubilden, Christus zu folgen, um somit in der Gemeinschaft der Gläubigen aufzugehen, sie mit diesen reziprok und lange weilend zu teilen. *Was heißt teilen? Das Imaginäre heißt teilen!*

2. Mediale Verführungen einer Kultur des Teilens zu einer Ethik des Teilens

Was heißt teilen? Nicht nur dass Baudrillard den Niedergang der Verführung bedauert, und zwar im Zeitalter, in dem nämlich nur noch verführt wird:

> „In diesem Sinne kann man sagen, dass alle Diskurse zu Verführungsdis-

> kursen geworden sind, in die sich die explizite Forderung nach Verführung einschreibt, einer kraftlosen Verführung jedoch, deren geschwächter Prozess zum Synonym vieler anderer geworden ist: Manipulation, Überredung, Vergütung, Stimmung, Begehrensstrategie, Beziehungsmystik, (...).“ (Baudrillard 1992, S. 248)

Das Zeitalter der Verführung hat sich ausgebreitet. Aber es ist nur noch eine sanfte Verführung. So verführt die Ethik heute nur noch in einem reziproken Sinn, geht es um ein gegenseitiges Verführen, so dass ein symbolisches Gleichgewicht entsteht.

Was heißt teilen? Beispielsweise versteht man Teilen als Leihen. Dabei geht es nicht darum, dass man sich einen Gegenstand, beispielsweise einen Liebhaber, für eine Weile ausleiht und ihn dann wieder zurückgibt, eben wenn man ihn nicht mehr braucht oder die Andere ihn wieder haben will. *Was heißt teilen?* Trotz des gewagten Beispiels nähern wir uns doch dem Sinn von Teilen als Leihen. Es geht dabei nämlich darum, dass man sich Gegenstände, die man nicht ständig braucht, nicht mehr für sich alleine anschafft, sondern mit anderen zusammen, die sie ebenfalls nutzen, also um eine Kultur des Teilens.

Dabei schleichen sich verschiedenen Moraleme – d.h. Elemente der Moral – ein, die aus der Kultur des Teilens langsam eine Ethik generieren. Erstens geht es um den Besitzfetischismus, der gemeinhin weniger bei Liebhabern als bei Automobilen eine motivierende Rolle spielt, was das Autoteilen – Carsharing – für manche mit einer hohen psychologischen Hürde versieht, schließlich tut vielen die Beule am Kotflügel des eigenen Autos mehr weh als das eigene geschwollene Knie. Also, wer als Autoliebhaber ein wenig seinen Warenfetischismus bekämpfen möchte, der teile!

Ein weiteres Moralem spielt beim Leihen eine ökologische Rolle, dass nämlich insgesamt weniger Güter produziert werden müssen, so dass Ressourcen und Umwelt geschont werden. Verführt also die Ökologie zu teilen? Ein drittes Moralem sieht im Leihen, anstatt zu kaufen ein grundsätzliches Umdenken, das auch den sozialen Zusammenhalt fördern soll. Dann heißt Teilen gerade nicht mehr Teilen, sondern Teilnehmen.

Aber woran nimmt man da teil, wenn man heute teilt? *Was heißt teilen?* Nun, Teilzunehmen heißt dann teilen! Das Modewort lautet denn auch Networking oder einfacher Netzwerke, die das mediale Zeitalter hervorgebracht hat – man erinnere sich zunächst an die immer noch ehrenwerten, aber verstaubten Bibliotheken, dann an die besitzorientierten Buchclubs, an die Zeitschriftenzirkel oder – etwas anders – an den *Lions Club*.

Früher sprach man auch von Zirkel oder Club, nicht von Netzwerken. Diese haben sich besonders mit den Medien der elektronischen zweiten Generation bzw. der Computertechnologien entwickelt. Soziale Netzwerke erleben einen unglaublichen Aufschwung. *Verführt Facebook zum Teilen? Heißt Facebook teilen, uns teilen?* Nur drängt sich ein Eindruck auf, dass hier nicht wirklich geteilt wird. Was denn schon? Die eigene Selbstrepräsentanz? Diese ist sowieso schon geteilt. Die Kommunikation? Dergleichen erscheint eher als ein Schein.

Als Simulation, würde Baudrillard sagen. Als Medium, als Bit und als Bildschirm. Für Vilém Flusser haben die Bilder die Macht übernommen. Sie machen Politik, sie lenken die Ereignisse. Haben wir damals die Mondlandung gesehen oder Fernsehen geschaut? Angesichts der unscharfen flimmernden Bilder kann man eigentlich nur letzteres bezeugen (Flusser 1997, S. 34). Allemal hat uns der Bildschirm verführt, genauer angesaugt. *Heißt uns folglich die mediale Simuation teilen?* – genauer Networken?

Um auf jenen Martin von Tours zurückzukommen, der schnell medial ungeheuer präsent wurde und es bis heute geblieben ist: Seine mediale Präsenz, die *wirklich* Simulation ist, findet sich in unzähligen Wappen und Abbildungen. Oder sollte das der *wahre* Heilige sein? Das wäre nicht auszuschließen. Dann aber wäre auch der wahre Heilige eine Simulation und diese heißt uns teilen.

Für Marshall McLuhan sind in den modernen Massenmedien die Körper verloren gegangen (McLuhan 2001, S. 92). Wenn diese Verlorengegangenen sich dann beim ersten Date nach dem Kontakt in der Internet Sexbörse begegnen, herrscht wohl nicht selten Entsetzen, wie Eva Illouz und Jean-Claude Kaufmann jüngst bestätigen (Illouz 2006, S. 142; Kaufmann 2011, S. 125). Dann möchte man weder teilen noch tauschen. Die Simulation im Netz war attraktiver. Sollte man nicht lieber überhaupt bei den Simulationen im Netz bleiben? Verführen die medialen Simulationen besser zu teilen als das Reale, von dem man nach Lacan sowieso nicht so genau weiß, was das ist?

Jedenfalls gibt es jetzt viele Dinge, die man nicht mehr alleine besitzen muss, die man sich vielmehr bei Bedarf aus dem Netz herunterlädt, die man folglich auch gemeinsam nutzen kann, bzw. die auch viele gleichzeitig nutzen. Das gilt für Informationen im Allgemeinen wie auch für die diversen medialen kulturellen Anwendungen. Deren Kostenpflichtigkeit muss kein Gegenargument sein, da Teilen nicht notwendigerweise mit dem Sinn des Schenkens verbunden ist.

Im Bereich des Wissens kann man auch darüber diskutieren, ob das Wissen als geteiltes und geschenktes im WWW nicht viel effektiver sich verbreitet und dann auch genutzt werden kann. Wie forderte Jean-François Lyotard bereits 1979 in seiner Programmschrift *Das postmoderne Wissen* doch: „Die Öffentlichkeit müsste freien Zugang zu den Speichern und Datenbanken erhalten." (Lyotard 1994, S. 192) Das scheint wiederum ein Moralem zu sein, das sowohl dem sogenannten Nutzer wie auch dem Wissen selbst dient, wobei man hinter dem Wissen normalerweise einen Produzenten annimmt, der dieses Interesse personalisiert. Trotzdem Nutzer und Wissen gibt es nicht, außer als Simulationen, als Imaginäres, der Nutzer, der sich selbst so sieht, oder Symbolisches, das Wissen, das nicht *mehr als das* sein kann.

Martin von Tours erschien gar der halbnackte Heiland im Traum. Wenn das als Imaginäres keine Simulation war! Sie verführte ihn auf den Weg der Wunder, ergo zu weiteren medialen Simulationen, die die Nachfahren begeistert das Teilen simulieren ließen, indem sie ihn zum Schutzpatron erkoren. Nur dass es offenbar nicht mehr zum Teilen verführt, son-

dern zu den Simulationen des Teilens, jenen Heiligendarstellungen des Reiters, der seinen roten Mantel teilt – eine Simulation des originalen weißen.

Heißen folglich Simulationen doch nicht zu teilen? Aber jenen Nachfahren ging es zumeist noch um das harte Verführen. Heute ist man beim sanften angekommen. So bietet das WWW indes nicht nur einer Kultur des Teilens eine große Spielwiese simulierten Teilens an. Das Teilen selbst dient auch dem ökonomischen Denken, nicht nur dem ökologischen. Freie Software heißt das Zauberwort im Netz, das das Teilen zum Prinzip erhebt. Dergleichen könnte man auch auf das Eigentum übertragen, das exklusive Zugriffsrechte verkörpert, die aber einschränkend und den ökonomischen Lauf behindernd wirken. Stattdessen taucht hier beinahe das Wort von Marx auf, nämlich der Gebrauchswert, der sich am Bedarf orientieren soll, um heute – nicht bei Marx – die Effizienz zu steigern, um die es bei Marx erst im fernen Kommunismus geht. Allerdings darf man fragen, ob im Netz noch Marxens Wort gilt: „Abstrahieren wir von seinem Gebrauchswert <eines Dings>, so abstrahieren wir auch von den körperlichen Bestandteilen und Formen, die es zum Gebrauchswert machen. Es ist nicht länger Tisch oder Haus oder Garn oder sonst ein nützlich Ding." (Marx 1979, S. 52). Jetzt hantieren wir nur noch mit den Simulationen von Körpern bzw. die Körper, die der Computer aus Punktelementen zu bilden in der Lage ist, könnten sich – so Vilém Flusser – demnächst an Dichte nicht mehr vom Tisch unterscheiden, an dem man sitzt (Flusser 1997, S. 202). Oder die Realitäten – diverse Programme – bedürfen keiner Körperlichkeit mehr.

Handelt es sich in beiden Fällen nicht um Verführungen! Verführungen zum Teilen, durch mediale Simulationen, einmal die Web-Ökonomie, einmal politische Ökonomie, die freilich medial heute durch ihren Entzug glänzt. Nicht mal Marx wollte ein Utopist sein und im Zeitalter des Second Life lassen sich Utopien jedweder Couleur simulieren, sind also keine Utopien mehr, sondern Virtualitäten, die sich kaum mehr vom Realen unterscheiden.

Denn jenseits von Marx reduziert man die Teilhabe auf den Zeitraum des effektiven Gebrauchs. Großrechner können sich sogar Uni-Institute nicht leisten. Dann muss man sich nur noch seinen Anteil an der Nutzung sichern, also Nutzungsrechte. Das erweist sich sogar ökonomisch als effizienter. Man kauft genau das, was man effektiv braucht. Dann dient die Ökonomie auch der Ökologie und am Ende der Moral, ganz wie es sich der Begründer des Liberalismus Adam Smith vorstellte, hatte er doch einen Lehrstuhl für Moralphilosophie inne, hatte sein großes Werk den Titel *Theory of Moral Sentiments* (1759). *Verführen derart die ökonomischen wie ökologischen Simulationen zum Teilen?* Allemal findet man sie kaum noch woanders als in den Medien – ob im Fernsehen oder im Internet. Und wer baut denn gerade Sonnenkollektoren auf sein Dach? Deren harte Realität dient doch auch wieder nur Simulationen, nämlich Wärme oder Strom, ersteres ist allemal Einbildung, zweiterer lässt wiederum ins WWW blicken.

Da die Medien der zweiten Generation die Ortsgebundenheit ihrer Anwendung dramatisch reduziert haben, stellt das sogar eine Form der Dematerialisierung dar und insofern auch ein Stück Abschied vom Warenfetisch wie von nutzlosem Besitz, geht es jetzt um den

besitzlosen Nutzen und zugleich um eine Flexibilisierung der eigenen Kapazitäten. Damit gelangt man gar zu einer effektiveren Gesamtnutzung des zugreifbaren Materials, das irgendwo abgelegt und gespeichert wird – man muss nicht mal wissen wo. Aber teilen lässt es sich, zumindest Anteil nehmen, teilhaben, nutzen. Ja, dazu treiben diese Bit-Sammlungen sogar an, die sich auf den Bildschirmen der Welt sammeln oder von den Rechnern auditiv umgewandelt werden und den Weltbürgern in den Ohren klingen.

Durch derartige mediale Teilung wandelt sich die Kultur des Wissens. Wie bemerkt doch Lyotard ebenfalls bereits 1979:

> „Es eröffnet sich die Perspektive eines gewaltigen Marktes operationeller Kompetenzen. Die Besitzer dieser Art von Wissen sind und werden das Objekt von Angeboten, ja sogar Einsatz verschiedener Formen von Verführungspolitik sein. Von diesem Blickpunkt kündigt sich nicht das Ende des Wissens an, ganz im Gegenteil: Die Enzyklopädie von morgen, das sind die Datenbanken. Sie übersteigen die Kapazität jeglichen Benutzers. Sie sind die ‚Natur' für den postmodernen Menschen." (Lyotard 1994, S. 150)

Man weiß noch um die diversen Simulationen, die just ob ihres simulativen Charakters zum Teilen motivieren, weil sie als Simulationen teilbar sind, was sie als Reales womöglich nur im zweifelhaften Sinne des Martin von Tours wären. Ergo werden die Medien geteilt, die als geteilte zum Teilen motivieren, und zwar massenhaft: von der Kultur zur Ethik des Teilens.

Denn was lässt sich noch teilen, wenn es um Originale geht? Man könnte sie ins für die Öffentlichkeit kostenlos zugängliche Museum stecken. Nur haben die Staaten dazu heute kein Geld mehr. Dann braucht man dazu einen Stifter, der etwas teilt. Ist das dann die Realität einer Ethik des Teilens, die über die mediale Simulation hinausgelangen will? Nur welche Verbreitung und Bedeutung genießt sie noch?

Walter Benjamin diagnostiziert in den dreißiger Jahren vornehmlich anhand der Fotografie und des Films, dass die Aura des Kunstwerks, dessen Einmaligkeit, verloren geht und es reproduzierbar wird (Benjamin 1975, S. 16). Für Baudrillard geht daran anschließend in den Massenmedien ebenfalls das Original und das Authentische überhaupt verloren. Die Dinge werden virtuell unendlich reproduzierbar (Baudrillard 2006, S. 73). Und diese virtuelle Realität hat nicht nur längst die alte materielle ersetzt. Sie ebnet auch den Weg unendlichen Teilens: Originale lassen sich nicht teilen, jedenfalls nicht im Stil von Martin von Tours. Für Simulationen gilt offenbar das Gegenteil. *Heißen uns folglich nur Simulationen teilen? Eben das zu Teilende, das am drängendsten zu Teilenden? Heißt uns das Lacansche Begehren teilen?*

3. Perspektiven einer Ethik des Teilens: *Heißen uns die Medien teilen?*

Verführt die mediale Simulation zum Teilen? Heißen die Medien teilen? Haben die Medien, primär Fernsehen und Internet, einen ethischen Impetus? Offensichtlich, mag er auch nur simuliert erscheinen. Der Traum des Martin von Tours, in dem ihm der mit seinem Mantelrest bekleidete Nazarener erschien – was ist das anderes als eine Simulation! Entweder simulierte das der Gottessohn von außen – z.B. als (Telefon)Anruf im Traumbewusstsein, schließlich sollte das bei Gottessohn und Heiligem auch ohne iPhone gehen – oder das Begehren, dem die Tat des voraufgegangenen Tages alleine noch nicht reichte, das mehr wollte, sich nach Anerkennung sehnte und diese dann nach biblischem Vorbild simulierte. Und bescheiden die ganze Geschichte für sich zu behalten – sie klingt ja auch etwas nach peinlicher Angeberei –, das ist frühchristliche Art nicht, sowenig wie jesuitische, deren Wahlspruch lautet: Tu Gutes und rede drüber! Es ging ja um Mission, Seelen retten, Heilsgeschichte vorantreiben, dem glücklicherweise ein paar Jahrhunderte später die Mohammedaner entgegen traten – hätten sonst die Christen global die Macht übernommen.

Fernsehen und Internet simulieren wie der Traum des Martin von Tours die Ethik, indem sie zum Teilen anhalten. Aber nicht nur das. Denn vom Teilen gibt es durchaus Wege zu den zentralen Begriffen der modernen Ethik. *Was heißt teilen?* Genauer *Was heißt uns das Teilen?* Nun, Teilen heißt denn in einer anderen Bedeutung auch Kooperieren bzw. Teilen heißt uns kooperieren. Das klingt schon bei gemeinsamer Nutzung oder beim Autoteilen an. Kooperation beruht gemeinhin auf der schon erläuterten Reziprozität: Man arbeitet zusammen, um die Effizienz zu steigern, um dadurch auch einen höheren Profit zu erzielen.

Ob dieser an alle Kooperierende nach einem Gleichheitskriterium verteilt wird, folgt dabei weder allein aus dem Prinzip des Teilens noch aus der Kooperation selbst. Die wichtige Frage ist, wer darüber entscheidet: Beteiligte Korporationen, beteiligte Individuen oder unbeteiligte staatliche Institutionen. Dabei bleibt zumindest die Entscheidung selbst eine mediale Simulation, die einen Widerstreit gerecht lösen soll und ob der eigenen Logik dazu gar nicht in der Lage ist. Jeder Entscheidung – mag sie auch noch so gut informiert sein und sich noch so sehr um Gerechtigkeit bemühen – eignet ein Moment der Willkür, gibt es nun mal keinen methodisch angebbaren Übergang von deskriptiven zu normativen Sätzen, so dass im Innern der Gerechtigkeit immer ein Moment der Ungerechtigkeit siedelt.

Zudem gibt es natürlich verschiedene Formen der Kooperation bzw. des Teilens. Man kann sich an einer Angelegenheit beteiligen oder beteiligt werden: man denke an die Geber-Konferenzen vornehmlich als mediale Ereignisse, auf denen verschiedene Geber-Länder dazu verführt werden sollen, sich an einer Hilfsaktion für ein Land zu beteiligen. Manchmal wird man aufgefordert sich an Kosten einer Veranstaltung zu beteiligen. Auch

das erfolgt gemeinhin medial und simuliert eine gute Tat oder eine Verantwortlichkeit, zumindest ein Interesse, das auf diese Weise konstruiert wird. Denn es ist ja längst nichts mehr selbstverständlich in der Ethik, muss vielmehr das Selbstverständliche erklärt werden, was es als nicht mehr selbstverständlich erscheinen lässt. Die Simulation verdeutlicht das Selbstverständliche, indem es ein Szenario aufbaut, in dem es selbstverständlich erscheint, im Grunde aber konstruiert wird. Simulation in der Ethik heißt insofern: Abschied vom Essentialismus, dem just in der Ethik immer noch gerne gefrönt wird (Schönherr-Mann 2012b, S. 45).

Schon mit dem letzten Beispiel geraten wir indes in den Randbereich zwischen Ethik und Ökonomie. Das Teilen wird nämlich in einer Hinsicht sehr problematisch simuliert. Oder sagen wir besser ‚konstruiert'? Man kann sich nämlich wirtschaftlich an einem Unternehmen beteiligen. Dazu gibt es sicherlich verschiedene Möglichkeiten. Eine aber ist zu besonders trauriger Berühmtheit gelangt, nämlich die Aktie. Im Zentrum des monetaristisch orientierten Neoliberalismus steht der Teilhaberwert einer Aktie, eine Angelegenheit, die nun wirklich eine Simulation darstellt, an der sich aber seit den Reagan- und Thatcher-Jahren und nach dem Untergang der UdSSR gänzlich ungeniert vor allem große börsennotierte Unternehmen orientierten. Sie haben an alles gedacht, aber bestimmt nicht ans Teilen. Trotzdem der simulierte Teilhaberwert sollte uns beteiligen heißen. Man darf fragen, ob es dabei um eine schwache oder starke Verführung geht.

Glücklicherweise gibt es noch eine andere Form der Teilhabe, nämlich eine Teilhabe ohne Wert und diese führt weg von der Ökonomie und nähert sich zumindest indirekt wieder der Ethik, nämlich der politischen. Die Teilhabe ohne Wert ist politische Partizipation. Diese hat sich im letzten halben Jahrhundert in der westlichen Welt dadurch intensiviert, dass sich Bürger zunehmend aktiv in die Politik eingemischt haben und vor allem nicht nur innerhalb der Parteien oder Institutionen, die dafür zuständig sind. Sie haben neue Initiativformen entwickelt – die jüngste heißt wohl *Occupy Wallstreet* oder *Occupy Frankfurt*.

Dass es sich dabei weitgehend um Simulationen handelt, zeigen schon die Bezeichnungen. Zudem liegt das daran, dass solche Initiativen der medialen Aufmerksamkeit bedürfen und dass sie im letzten Jahrzehnt sich primär des Internet bedienen. Dass sie natürlich nicht offiziell verführen wollen, versteht sich von selbst.

Nur bleibt ihnen gar nichts anderes. Ob dabei die Politik geteilt wird, kann man zwar bezweifeln, jedenfalls was die Macht der Institutionen betrifft. Doch Politik kann auch jenseits der Macht betrieben werden. Plötzlich sieht sich die offizielle Politik bei ihrer Bemühung um Aufmerksamkeit damit konfrontiert, dass ihren Simulationen und Verführungsbemühungen ein Gegenfeuer begegnet, wie es Christoph Türcke formuliert (2002, S. 322).

Jedenfalls haben die Emanzipationsbewegungen der letzten Jahrhunderte auch eine gewisse Ethik des Teilens im Sinne des Anteilnehmens in die Politik eingeführt, was umgekehrt das kulturelle Klima verändert (Schönherr-Mann 2009, S. 21). Zumeist betreiben die

aktiven Bürger jenseits der Parteien eine Symbolpolitik. Deswegen ruft das derartige Teilen die Bürger zu medialen Simulationen auf. *Heißt uns das Teilen derart simulieren?*

Eine Ethik des Teilens lässt sich noch auf einen anderen schwergewichtigen ethischen Begriff beziehen, nämlich den der Solidarität. Man nimmt Anteil an anderen Menschen, entweder weil sie meinesgleichen sind, dieselben Interessen haben oder weil man eine unterdrückte Gruppe von Menschen unterstützen will. Im Fall der Solidarität mit dem Proletariat geht es dabei nicht primär um die Gerechtigkeit, sondern darum, dass es nach Marx das historische Subjekt der damaligen Epoche war, man sich mit der Solidarität mit dem Proletariat in den historischen Fortschritt und am Ende sogar in die Interessen der ganzen Menschheit einklinkt (Marx/Engels 1972, S. 493).

Richard Rorty geht dagegen nicht von einer Anlage zur Solidarität aus, sondern verlangt, dass der Kreis derjenigen, mit denen man mitfühlt, denen man sich zugehörig fühlt, an denen man Anteil nimmt, ständig zu erweitern wäre (Rorty 1992, S. 317). Im marxschen Fall wird eine Solidarität, also ein Teilen schlicht als menschheitliches simuliert, stellt es damit ein sehr verführerisches Begehren dar, das sich durchaus mit dem Mantelrest des Heiligen um die Schultern des Heilands vergleichen lässt. Wie lauten doch die berühmten Worte:

> „Alle bisherigen Bewegungen waren Bewegungen von Minoritäten oder im Interesse von Minoritäten. Die proletarische Bewegung ist die selbständige Bewegung der ungeheuren Mehrzahl im Interesse der ungeheuren Mehrzahl. Das Proletariat, die unterste Schicht der jetzigen Gesellschaft, kann sich nicht erheben, nicht aufrichten, ohne dass der ganze Überbau der Schichten, die die offizielle Gesellschaft bilden, in die Luft gesprengt wird.“ (Marx/Engels 1972, S. 472)

Auch im zweiten Fall wird ein Konzept der Solidarität konstruiert, wobei man davon ausgehen darf, dass zentrale ethische Begriffe immer Simulationen oder Konstruktionen darstellen. Ja, die Solidarität möchte Rorty den Menschen auf sanfte Art durch Literatur und Film – also medial – langsam nahe bringen. „Solidarität muss aus kleinen Stücken aufgebaut werden,“ schreibt Rorty, „sie wartet nicht schon darauf, gefunden zu werden, in Form einer Ursprache, die wir alle wiedererkennen, sobald wir sie hören.“ (1992, S. 161)

Wo ist der Unterschied zur Bibel und ihren Gleichnissen? Die wohl bekannteste Geschichte der Bibel lässt den Priester und den Leviten, sozial hochstehende Herren am Verletzten achtlos vorübergehen, während ein Mensch aus Samaria hilft, der einer verachteten Gruppe angehört. Vielleicht hat die Bibel gegen Rorty sogar recht, für den Wohlstand die Voraussetzung der Solidarität ist. In den reichen Ländern wird viel weniger geholfen als in den armen: Das größte Flüchtlingslager der Welt befindet sich in Kenia und beherbergt 500.000 Flüchtlinge aus Somalia. Das ist denn auch weder virtuell noch simuliert und dorthin wird auch niemand verführt (vgl. Schönherr-Mann 2010a, S. 214).

Damit komme ich automatisch zur Verteilungsgerechtigkeit, die sich bereits bei Platon

und besonders bei Aristoteles findet und die schon im Wort an das Teilen erinnert. So heißt es in der *Politeia*, „dass jeder nur eines betreiben müsse von dem, was zum Staate gehört, wozu nämlich seine Natur sich am geschicktesten eignet. (...) Dieses also (...) scheint die Gerechtigkeit zu sein, dass jeder das Seinige verrichtet." (Platon 1958, 433a) Doch bei Platon reicht das Prinzip ‚Jedem das seine' dazu nicht mehr hin. Denn einem Wahnsinnigen darf man seine Waffen nicht wiedergeben. So werden die Güter den Ständen gemäß ihres Beitrags zur Polis zugeteilt. Aristoteles plädiert für eine verhältnismäßig breite Verteilung von Reichtum, damit möglichst viele Bürger Zeit haben, Politik zu machen und nicht Geld verdienen müssen (Aristoteles 1975, S. 160).

Die Verteilungsgerechtigkeit wird bei Locke und Marx höchst gegensätzlich gedacht. Für Locke ist Eigentum gemeinhin rechtmäßig erworben und zu schützen (Locke 1974, S. 35). Marx bezweifelt das nicht, erblickt aber in den ökonomischen Gesetzen und Abläufen eine Perspektive der Umverteilung von Oben nach Unten (Marx 1972b, S. 130).

John Rawls versucht mit seinem berühmten Differenzprinzip an Lockes Eigentumsverteilung festzuhalten und trotzdem den Benachteiligten einige Vorteile zu verschaffen. Unter dem besagten Schleier des Nichtwissens würden sich Vertreter oder Zeitgenossen auf folgenden zweiten Gerechtigkeitsgrundsatz einigen: „Soziale und wirtschaftliche Ungleichheiten müssen (...) den am wenigsten Begünstigten den größtmöglichen Vorteil bringen, (...)" (Rawls 1979, S. 36)

Dabei handelt es sich erstens um reine Simulation, im Grunde ein Rechenmodell auf der Grundlage diverser entscheidungstheoretischer Kalküle. Es gibt keine Alternative dazu. Zweitens erscheint allein schon das Wort „größtmöglich" als interpretationsbedürftig und öffnet der sanften Verführung Tür und Tor. Leider wird sich die Politik nach momentanem Stand der Dinge nicht mal an diesem Prinzip orientieren.

Dabei bleibt die Verteilungsgerechtigkeit ein politisch, institutionelles Prinzip, d.h. es geht dabei um staatliche Zuteilung von Gütern, die der einzelne erhält. Selbst beim Differenzprinzip stimmt ja nur eine Simulation eines Individuums zu, nie ein einzelner Bürger. Diese Variante verbindet das Teilen mit staatlichen Verpflichtungen. *Was heißt uns teilen?* Das Zugeteilte bestimmt unseren Anteil am Teilen. Nichts heißt uns folglich teilen. Denn beim Zugeteilten haben wir nichts zu teilen. Wir werden vielmehr Gütern zugeteilt.

Doch im Prinzip des Teilens steckt gerade ein individuelles Element, das die Verteilungsgerechtigkeit beinahe aus der Ethik des Teilens ausschließt. Man teilt nur dann, wenn man selber darüber befindet, ob man teilen will, um dann zu teilen. Auch das Gesetz kann niemanden zwingen zu teilen. Dann teilt der Betroffene nicht. Das Gesetz nimmt ihm etwas weg oder teilt ihm etwas zu, gleichgültig ob zu Recht oder zu Unrecht.

Just deshalb könnte die Ethik des Teilens im Zeitalter der Individualisierung, der politischen Partizipation und der vielfältigen Emanzipationsbestrebungen eine langsam wichtiger werdende Rolle spielen, wiewohl die Medien dabei immer wieder versuchen, den einzelnen verführerisch davon abzubringen, um ihn in die verschiedenen institutionellen

Teilungssimulationen einzubauen (Schönherr-Mann 2010b, S. 144). Er wird seinerseits mit der verführerischen Kraft des Teilens sich gegen solche Vereinnahmungen wehren, will er selber teilen und nicht geteilt werden, will er selber die Medien teilen und nicht von den medialen Simulationen geteilt werden.

Dann hat er diese Teilungsbemühungen auch selber zu verantworten. Wieweit ihm das gelingt, zeigt sich von Fall zu Fall. Jedenfalls könnte eine partielle, keine universalistische Ethik des Teilens auf diese Weise an der Simulation des hedonistischen Zeitgeistes partizipieren. Denn ich will doch hoffen, dass die Protestierenden ob in New York, Athen, Madrid oder Frankfurt den Hedonismus simulieren, um damit sanft zu verführen und nicht hart moralisch im Stile von Robespierre (vgl. Schönherr-Mann 2012a). Und so sehr ich jene Jüdin bewundere, sie war doch zum falschen Zeitpunkt am falschen Ort, was man höchstens simulieren, aber nicht realisieren sollte.

Literatur

Aristoteles (1975): *Die Nikomachische Ethik*. 2. Aufl., München: dtv.

Baudrillard, Jean (1992): *Von der Verführung* (1979). München: Matthes & Seitz.

Ders. (2006): *Die Intelligenz des Bösen* (2004), Wien: Passagen Verlag.

Benjamin, Walter (1975): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), Frankfurt/M.: Suhrkamp.

Flusser, Vilém (1997): *Medienkultur* (1993). Frankfurt a. M.: S. Fischer.

Heidegger, Martin (1971): *Was heißt Denken?* (1951–52). 3. Aufl., Tübingen: Niemeyer.

Illouz, Eva (2006): *Gefühle in Zeiten des Kapitalismus.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Kaufmann, Jean-Claude (2011): *Sex@mour – Wie das Internet unser Liebesleben verändert.* Konstanz: UVK Verlag.

Locke, John (1974): *Über die Regierung* (*The Second Treatise of Government*, 1690). Stuttgart.

Lyotard, Jean-Francois (1994): *Das postmoderne Wissen* (1979). 3. Aufl., Wien: Edition Passagen.

Marx, Karl (1972a): *Zur Kritik der Hegelschen Rechtsphilosophie* – Einleitung (1844), Marx Engels Werke (MEW) Bd. 1, Berlin: Dietz Verlag.

Ders. (1972b): *Das Elend der Philosophie* (1847), MEW Bd. 4, Berlin.

Ders. (1979): *Das Kapital* Bd. 1 (1867), MEW Bd. 23, Berlin: Dietz Verlag.

Marx, Karl/Engels, Friedrich (1972): *Manifest der Kommunistischen Partei* (1848). MEW Bd. 4, Berlin: Dietz Verlag.

McLuhan, Marshall (2001): *Das Medium ist die Botschaft – ‚The Medium is the Message'*, Dresden: Philo Fine Arts.

Platon (1958): *Politeia*. Sämtliche Werke Bd. 3, übers. v. Friedrich Schleiermacher, Hamburg: Rowohlt.

Rawls, John (1979): *Eine Theorie der Gerechtigkeit* (1971). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Rorty, Richard (1992): *Kontingenz, Ironie und Solidarität* (1989). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Schönherr-Mann, Hans-Martin (2009): *Der Übermensch als Lebenskünstlerin – Nietzsche, Foucault und die Ethik*. Berlin: Matthes & Seitz.

Ders. (2010a): Globale Normen und individuelles Handeln – Die Idee des Weltethos aus emanzipatorischer Perspektive. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Ders. (2010b): *Die Macht der Verantwortung*. Freiburg/München: Verlag Karl Alber, Reihe Hinblick.

Ders. (2012a): *Philosophie der Liebe – oder Wider den Gemeinspruch: Die Lust ist kurz, die Reu' ist lang*. Berlin: Matthes & Seitz.

Ders. (2012b): *Was ist politische Philosophie?* Frankfurt a. M./New York: Campus Verlag, Reihe Studium.

Türcke, Christoph (2002): *Erregte Gesellschaft – Philosophie der Sensation*. München: C.H. Beck.

Soziale Netzwerke im Internet als Phänomen der Sympathie: Eine Verortung von Social Software in Anlehnung an die Phänomenologie und Ethik von Max Scheler

Tobias Hölterhof

Zusammenfassung

Der Beitrag klärt, inwiefern soziale Netzwerke im Internet phänomenologisch als Sympathie verstanden werden können und welche Rolle der Sympathie hier deskriptiv und normativ zugeschrieben werden kann. Mit Rückgriff auf Max Scheler ist das Phänomen der Sympathie die Befähigung zur Sozialität, somit eine Wesenseigenschaft des Menschen, die sich auch in sozialen Netzwerken manifestiert. Anhand einer Erörterung ausgewählter sozialer Netzwerke und Beiträge hieraus wird diese Verortung konkretisiert sowie Eigenheiten und Bedingungen aufgezeigt, die Sympathie hier prägen. Des Weiteren wird anhand Schelers Kritik der Sympathieethik die Bedeutung der Sympathie für die Moralbegründung aufgezeigt: Kommt der Sympathie in sozialen Netzwerken ein solcher Wert zu?

Soziale Netzwerke im Internet

Ein wichtiger Aspekt der menschlichen Sozialität ist die Sympathie. Die Realität des anderen Menschen und insbesondere ein emotional geprägtes Bezogensein der Menschen aufeinander ist hierfür ebenso entscheidend, wie im konkreten Fall auch das bejahende und positive Teilnehmen an der Realität des Anderen. Die Sympathie ist somit ein Phänomen, das die Erfahrung des anderen Menschen prägt. Als Fundament einer altruistischen Anthropologie wurde die Sympathie immer wieder herangezogen, um eine Wesenseigenschaft des Menschens zu beschreiben. Auch als Moralgefühl kommt der Sympathie eine Rolle für eine handlungswirksame Ethik zu. Insbesondere seit das Internet im Web 2.0 vermehrt für das Teilen von privaten Informationen genutzt wird, wachsen die Mitglieder sozialer Netzwerke rasant an. Bilder, Videos und Textnachrichten werden unter den Mitgliedern ausgetauscht und Formen des gemeinsamen kooperativen Arbeitens werden durch *Social Software* unterstützt. Die Realität des Anderen wird dabei mehr und mehr vermittelt durch Soziale Netzwerke erfahrbar. Damit besitzt auch die Sympathie eine Bedeutung für diese Entwicklung. Der folgende Beitrag arbeitet diese Bedeutung unter Rückgriff auf die Phänomenologie von Max Scheler heraus, der mit seinen philosophischen Erörterungen zu Wesen und Formen der Sympathie einen umfassenden Beitrag zur Annäherung an dieses Phänomen vorgelegt hat. Im Sinne einer Verortung von sozialen Netzwerken im anthropologischen Phänomen der Sympathie werden dabei anhand konkreter *Postings* Eigenheiten aufgedeckt, die soziale Kommunikation im Internet prägen.

Digital vernetzte Gemeinschaften sind durchaus älter als das Web 2.0. Sie sind in gewisser Weise mit der Entstehung von vernetzten Computersystemen verwoben. Das 1979 entwickelte digitale Diskussionsforum „Usenet“ kann hierfür als Beispiel herangezogen werden. Es dient zunächst der Entwicklung von *Open-Source Software* und dem Support für das Betriebssystem „Unix“. Dabei werden die Foren im Usenet zunächst für das Teilen von Programm-Code verwendet. Die Mitglieder der Foren erleichtern sich gegenseitig die Arbeit, indem Programme oder Teile von Programmen wiederverwendet werden. Des Weiteren hatten diese Foren eine Bedeutung für das Erlernen der Programmierung: Sie dienen Neulingen als Beispiel. Markant ist hierbei die vorherrschende Einstellung des Teilens in der Entwicklung des Usenet: Anstatt alleine die Software zu entwickeln, werden die Programme anderen mitgeteilt und beigebracht (vgl. Grassmuck 2002, S. 212f). Das Usenet wird aber nicht nur für die Entwicklung von Software, sondern auch zum alltäglichen Austausch genutzt. Beiträge sind hier hierarchisch zu Themen gegliedert. Unter den Hauptthemen „talk“ oder „rec“ (eine Abkürzung für *recreational*) werden Gespräche über Hobbys, Freizeit und Alltag geführt.

Zwischen dem damaligen Usenet und den heutigen Kommunikationsformen im Internet liegt eine lange Entwicklung. Das Web 2.0 zeichnet sich dabei besonders durch die Offenheit der Menschen aus, auch private Inhalte im Internet mitzuteilen. Die Rezipienten einer Webseite werden zu Autoren, indem eingestellte Inhalte durch eigene Kommentare ergänzt werden können. Als *user generated content* sind diese Inhalte sichtbar und ihnen kommt eine große Bedeutung für weitere Leserinnen und Leser zu. Diese Veränderung der Webseiten geht einher mit der Bereitschaft der Menschen, zunehmend mehr private Inhalte im Internet einzustellen (vgl. Kerres 2006).

Ähnlich wie das Usenet auch eine Lernumgebung darstellt, besitzt das Web 2.0 Implikationen für Formen und Szenarien des Lernens. Lerninhalte sind demnach ebenfalls *user generated content* und werden etwa als Blogeinträge oder Videopodcasts eingestellt. Die Bereitschaft zum Teilen von Informationen im Web 2.0 zeigt dabei nach Kerres eine Verschiebung der Grenzen zwischen Lehrenden und Lernenden auf: beide sind Autoren im Internet und beteiligt am Prozess des Teilens von Wissen (vgl. ebd.). Dieser Prozess besitzt ebenso eine persönliche wie eine soziale Dimension. Der diskursive Charakter im Web 2.0 – etwa in Form von Beitrag und Kommentar – zeigt, dass das Erlernen von Wissen hier in Situationen stattfindet, in denen die Personen selbst involviert sind. Die überwiegend informelle Kommunikation im Web 2.0 weist somit nach Friesen und Hug auf die Indexikalität des Teilens von Wissen hin (vgl. Friesen & Hug 2010, S. 145f). Schließlich zeigt sich auch im Web 2.0 ähnlich wie im Usenet, dass das Teilen und Öffnen von Information für Andere noch immer eine große Bedeutung besitzt.

Der informelle und diskursive Charakter vom Web 2.0 kann dabei auf Formen der Sympathie hinweisen, indem hier eine persönlich geprägte soziale Kommunikation stattfindet. In digitalen Lernumgebungen geraten Lernende und Lehrende immer wieder in Situationen des direkten Austauschs. Solche soziale Kommunikation beinhaltet etwa Momente des

Bedankens, der Anerkennung und des Mitfreuens. Doch auch in der Kooperation mehrerer Beteiligter an einem gemeinsamen Projekt können Formen der Sympathie verortet werden. Dabei wird deutlich, dass Sympathie sowohl deskriptiv als auch normativ von Bedeutung sein kann. Deskriptiv eröffnet Sympathie eine Möglichkeit, das Phänomen des Teilens von Informationen und Ressourcen im Internet zu verstehen, indem das Individuum nicht als vereinzeltes sondern als soziales Wesen dargestellt wird. Insbesondere da das Internet starke interaktive und partizipative Züge aufweist, erscheint die Begegnung von Menschen hier einen höheren Stellenwert zu besitzen, als es in anderen Medien der Fall ist. Die normative Bedeutung tritt hinzu, wenn solche Formen des Teilens moralisierend beschrieben werden, indem der Wert solchen sympathiegeleiteten Handelns herausgestellt wird. Insbesondere das Mitleid ist ein für die Ethik einflussreicher Begriff. Doch auch demokratische Partizipation, offener Zugang zu Wissensressourcen und auch das gemeinsame Schaffen von Ressourcen können als Werte dargestellt werden, die vom Internet „eingelöst“ werden.

Sympathie als Phänomen des menschlichen Miteinanders

Um die Bedeutung der Sympathie für soziale Netzwerke im Internet zu klären, soll im Folgenden auf die theoretische Arbeit von Max Scheler (1874–1928) zurückgegriffen werden. Motiviert ist dieser Rückgriff zum einen durch die umfassende und differenzierte Phänomenologie der Sympathie, die Scheler vorgelegt hat und die geeignet ist, um die angesprochenen Vermutungen einzuordnen. Zum anderen soll dieser Rückgriff Veränderungen und Konstanten aufzeigen, indem eine Phänomenologie auf das Internet übertragen wird, die dieses Medium nicht kennt.

Die Sympathie als ein „Phänomen“ zu verstehen greift eine philosophische Strömung auf, die Anfang des 20. Jahrhunderts bei Edmund Husserl ihren Ausgang nimmt. Die Phänomenologie entwickelt sie hier unter anderem in der Auseinandersetzung mit dem Neukantianismus. Sie zeichnet sich durch Ablehnung positivistischer Reduktion und formalistischer Engstirnigkeit aus. Anstatt weiterhin die Voraussetzungen menschlicher Erkenntnis zu untersuchen, wendet sich die Phänomenologie den Erscheinungen zu und weist auf die Evidenz der anschaulich und unmittelbar gegebenen Phänomene hin (vgl. Hügli & Lübcke 1998, S. 114f). Die Phänomenologie wirkt in andere Fächer hinein und aus ihr entwickeln sich Forschungsmethoden, die auch in den Bildungswissenschaften etwa zur Erforschung digitaler Lernumgebungen eingesetzt werden. Kennzeichnend dabei ist ein nicht reduktionistischer Fokus auf die alltäglichen Erfahrungen in und mit digitalen Medien und sozialen Netzwerken (vgl. Friesen 2009, S. 119f). Max Scheler zeichnet sich in der Phänomenologie neben seiner Arbeit über die Sympathie auch für seinen Ansatz aus, Gefühle als Gegenstand der Philosophie heranzuziehen. Dadurch ist das Phänomen der Sympathie für Scheler wesentlich ein emotionales Phänomen.

Die erste Annäherung an Schelers Phänomenologie der Sympathie muss eine begriffliche Klärung sein, denn Scheler verwendet den Sympathiebegriff in einer ungewöhnlichen Weise. Während in der Alltagssprache mit „Sympathie" insbesondere Formen des positiven Bezogenseins wie etwa Mitleid oder Mitfreude gemeint sind, bezeichnet das „Phänomen der Sympathie" für Scheler die konstitutive Möglichkeit solcher und anderer Formen der Sympathie für den Menschen. Hierbei sind explizit auch negative Formen – wie etwa Hass – mit eingeschlossen, denn diese werden dabei ebenfalls ermöglicht. Das Phänomen der Sympathie subsumiert bei Scheler im Sinne einer solchen Ermöglichung den gesamten Bereich des menschlichen Miteinanders. Es kann als die Befähigung zur Sozialität verstanden werden, indem Scheler hierunter den anthropologischen Wesenszug anspricht, in dem die Realität des anderen Menschen eine Bedeutung erlangt (vgl. Thyen 2005, S. 55).

Die Befähigung zur Sympathie konstituiert sich nach Scheler durch vier Sympathieformen, die er in seiner Phänomenologie unterscheidet. Es sind dies drei Gefühlsformen und ein Akt: Gefühlsansteckung, Nachfühlen, Mitfühlen und Liebe. Sie sollen im Folgenden eingehend beschrieben werden (vgl. Schlossberger 2005, S. 193–195):

1. Das „Nachfühlen" oder „Nacherleben" bestimmt Scheler als ein gefühlvolles Verstehen des Anderen. Hierzu gehört sowohl das Wissen um das Erlebnis des Anderen, jedoch auch eine spezifisch emotionale Aufnahme dieses Wissens. „Es ist wohl ein Fühlen des fremden Gefühls, kein bloßes Wissen um es oder nur ein Urteil, der andere habe das Gefühl; gleichwohl ist es kein Erleben des wirklichen Gefühls als reinen Zustand" (Scheler 2005, S. 20). Das Nachfühlen impliziert jedoch noch kein Teilnehmen am fremden Erlebnis, d.h. das Nachfühlen kann völlig gleichgültig sein, erfasst aber wohl die Qualität des fremden Gefühls. Darin unterscheidet es sich etwa von dem bloßen Bericht einer Tatsache.
2. Erst im „Mitfühlen" ist ein Teilnehmen an den Gefühlen des Anderen gegeben. Es konstituiert sich zunächst durch ein Erlebnis des Nachfühlens. Die Reaktion auf dieses Erlebnis ist sodann eine „Teilnahme" als Mitgefühl. Dabei handelt es sich um ein intentionales Fühlen, welches auf das Erlebnis von Freude oder Leiden des Anderen gerichtet ist (vgl. ebd., S. 24). Dieser Umstand ist charakteristisch für Schelers Phänomenologie der Sympathie. Der Gefühlszustand des Anderen wird im Mitfühlen nicht reproduziert. Der ursprüngliche Gefühlszustand der Freude oder des Leidens bleibt gänzlich im Anderen gegeben und das Mitgefühl hat dieses zum Gegenstand.
3. Die „Gefühlsansteckung" ähnelt äußerlich dem Mitgefühl, ist aber phänomenologisch wesentlich von ihm verschieden. Der Unterschied besteht darin, dass in der Gefühlsansteckung weder die Erfahrung des Anderen gegeben ist, noch ein Wissen um das Erlebnis des Anderen. Es handelt sich um eine unbewusste und unwillkürliche Übertragung eines Gefühlszustandes durch Mitmachen der entsprechenden Ausdrucksbewegung. Dies ist z.B. bei Massenphänomenen zu beobachten (vgl. Scheler 2005, S. 26).

4. Im Unterschied zu den vorhergehenden Formen der Sympathie ist „Liebe“ kein Gefühl. Die Liebe wird daher nicht aufgenommen, wie etwa die Freude eines anderen Menschen erfahren wird. Stattdessen bestimmt Scheler die Liebe als einen geistigen Akt im Sinne einer Bewegung des Gemüts. Diese Bewegung besitzt eine schöpferische Bedeutung, indem sie auf das Schaffen höherer Werte gerichtet ist und diese auch realisieren kann. Dabei ist der Gegenstand der Liebe nicht nur eine andere Person, sondern sie kann sich auch auf eine Sache oder eine Gattung beziehen. Als „Menschenliebe“ etwa bezeichnet Scheler eine Sympathie der Menschheit gegenüber. Die Liebe ist somit nicht wie das Mitgefühl eine Reaktion, sondern ein eigener, spontaner Akt (vgl. Scheler 2005, S. 146f u. S. 156f). Bei dieser Sympathieform ist wie bei allen Formen zu bedenken, dass das Phänomen der Sympathie auch die jeweils negativwertigen Formen miteinschließt. Somit ist mit der Liebe für Scheler auch „Hass“ gegeben. Der Hass ist im Gegensatz zur Liebe nicht eine Bewegung auf eine Schöpfung von Werten, sondern auf deren Vernichtung.

Die Unterscheidung von Nachfühlen und Mitfühlen zeigt, dass im Phänomen der Sympathie für Scheler keine Teilnahme am fremden Erlebnis erfolgen muss. Im Sinne einer Befähigung zur Sozialität kann bereits das Erlebnis einer anderen Person als Wissen erfahren und nachgefühlt werden. Dabei ist noch keine positive Anteilnahme gegeben, erst im Mitfühlen findet eine solche Teilnahme statt. Bei einer Gefühlsansteckung hingegen wird nicht das Erlebnis einer anderen Person erfahren, sondern ausschließlich ein Gefühlszustand übertragen.

Markant ist weiterhin die Vielzahl an Erscheinungen, die Scheler dem Phänomen subsumiert. Diese reichen von der neutralen Aufnahme des Wissens um die Geschehnisse anderer Menschen über die eigene Reaktion hierauf bis hin zu Handlungen, die nicht reaktiv sondern aus einer Spontaneität des Individuums entspringen. Das Mitgefühl zeigt dabei, dass es sich nicht um isolierte Einzeltaten einer Person handelt, sondern dass Menschen Wesen sind, welche „zu einem Leben der Gemeinschaft ‚bestimmt‘ und aufeinander teleologisch hingeordnet sind (unabhängig von dem tatsächlichen Bestand und Maß ihres Zusammenlebens)“ (ebd., S. 76). Entsprechend besitzen auch die spontanen Handlungen der Sympathie gemeinschaftliche Züge. Handlungen aus Menschenliebe sind damit auch kooperative und solidarische Gemeinschaftshandlungen mehrere Menschen.

Sprachliche Ausdrücke und Äußerungen kennzeichnen das Erlebnis des anderen Menschen ebenso wie Mimik und Gestik. Für soziale Netzwerke im Internet sind insbesondere sprachliche Äußerungen interessant, da die soziale Kommunikation hier zu einem großen Teil in Wörtern und Texten stattfindet. Dabei ist das Mitgefühl, welches anderen Menschen gegenüber empfunden wird, durchaus von einem solchen Ausdruck verschieden. Erst durch das Erlebnis solcher Ausdrücke kann nach Scheler auf die Gedanken und Gefühle des anderen Menschen geschlossen werden. Die Wahrnehmung des Fremdpsychischen besitzt für Scheler auch in einem solchen Schluss eine unmittelbare Evidenz (vgl. Scheler 2005, S. 254). Auch sprachliche Äußerungen sind dabei Ausdrucksverhalten,

allerdings unterscheiden sie sich von körperlichen, affektiven Ausdruckserscheinungen darin, dass sie dem Willen der Person unterliegt. Eine Person muss sich somit sprachlich mitteilen wollen, um verstanden zu werden. Dabei kann gleichfalls das Schweigen als Ausdrucksverhalten interpretiert werden (vgl. Schlossberger 2005, S. 190). Ebenso besitzt der Wille einer Person eine größere Bedeutung als etwa bei affektiven Ausdruckserscheinungen, da sich eine Person hier in einer besonderen Form mitteilen wollen muss. Die Entfernung dieser sprachlichen Ausdruckserscheinungen von leiblichen und unwillkürlichen Ausdruckserscheinungen, wie etwa Schmerzen oder ein Gesichtsausdruck, bedingt die Möglichkeit des Verbergens oder des Täuschens (vgl. Scheler 2005, S. 110).

Verortung von sozialen Netzwerken als Phänomen der Sympathie

Das Phänomen der Sympathie als Wesenszug des Menschen ist von Scheler nicht empirisch abgeleitet. Die Formen kommen empirisch also nicht rein vor und können somit auch nicht unvermischt in sozialen Netzwerken beobachtet werden (vgl. Schlossberger 2005, S. 193). Dass aber soziale Netzwerke im Internet einen Anteil am Phänomen der Sympathie haben, wird bereits durch Schelers umfassende Bestimmung dieses Phänomens als Befähigung zur Sozialität deutlich. Demnach sind alle Formen des menschlichen Miteinanders angesprochen und diese finden zum Teil über das Internet statt. Die „Verortung" soll klären, wie soziale Netzwerke im Internet als Phänomene der Sympathie in Anlehnung an Scheler verstanden werden können. Ergebnis einer solchen Ortsbestimmung sind Eigenheiten, die soziale Netzwerke dabei auszeichnen.

Das Internet weist eine große Vielfalt an sozialen Netzwerken auf. Dabei finden in diesen Netzwerken sowohl soziale Kommunikation als auch Kooperation statt. Twitter (http://www.twitter.com) und Facebook (http://www.facebook.de) sind Beispiele für Netzwerke, welches Formen der sozialen Kommunikation implementiert. Als *Microblog* können hier kurze Textnachrichten, Bilder und Links ausgetauscht werden. Es handelt sich dabei um Netzwerke, welche sehr vielseitig eingesetzt werden können und nicht auf einen bestimmten Zweck hin fokussiert sind. Andere Netzwerke hingegen sind in ihrer Zielsetzung und in ihrer Anwendung deutlich fokussierter. Wikipedia (http://de.wikipedia.org) beispielsweise ist ein Netzwerk, welches eine Online-Enzyklopädie bereitstellt und pflegt. Es besitzt zwar auch Funktionen zur sozialen Kommunikation, diese dienen aber der Kooperation beim Schreiben und Verbessern von Artikeln. Ein anderes Beispiel für eine spezifische Zweckmäßigkeit von Netzwerken im Internet sind auch die Wikis, Foren und Blogs, die sich der Dokumentation und Entwicklung von freier Software widmen (z.B. http://www.ubuntuusers.de). Diese Formen können anhand der Sympathieformen von Scheler unterschieden werden.

Am 23. August 2011 ist Vicco von Bülow verstorben, der als Humorist und Komiker unter dem Namen Loriot bekannt war. Im sozialen Netzwerk Twitter hat u. a. der Eichborn-Verlag diese Nachricht eingestellt. Der Verlag beklagt und bedauert den Tod in einer Mittei-

lung. In Twitter gibt es die Möglichkeit, die Mitteilung eines anderen Mitglieds zu wiederholen („retweet"). Soziale Kommunikation wird dabei als Verfolgen der Beiträge ausgewählter Mitglieder realisiert. Jedes Mitglied wählt für sich andere Mitglieder aus, deren Tweets es regelmäßig lesen möchte („to follow"). In einer Bildschirmansicht werden alle Beiträge der ausgewählten Mitglieder chronologisch untereinander dargestellt. Eine solche Wiederholung verbreitet eine Information, indem sie sie den eigenen Followers sichtbar macht. Der Beitrag des Eichborn-Verlags wurde 16 mal wiederholt. Im Folgenden soll beispielhaft ein Kommunikationsstrang rekonstruiert werden um zu zeigen, wie die Kommunikation während und nach einer solchen Wiederholung verläuft.

Die Postings von „wolfempress" sind ebenso wie die des Eichborn-Verlags öffentlich zugänglich. Abbildung 1 zeigt die Beiträge der Benutzerin am Todestag von Loriot. Sie wiederholt neben einer anderen, sachlicheren Meldung auch den Beitrag des Eichborn-Verlags. Sodann teilt sie in mehreren Beiträgen ihre Anerkennung und Vorliebe für dessen Sketche, Zeichnungen und Filme mit. Sie berichtet von ihren Kindheitsvorlieben und stellt mehrere Links zu Loriot-Videos ein. Es ist sehr wahrscheinlich, dass zu diesem Zeitpunkt auch andere Twitter-Mitglieder, denen sie folgt oder die ihr folgen, solche Links und Vorlieben eingestellt haben. So handelt es sich um ein gegenseitiges Mitteilen von persönlichen Vorlieben.

Abbildung 1: Die Twitter-Beiträge von „wolfempress" am Todestag von Loriot

Nach Scheler ist das Nachfühlen durch eine emotionale Form des Wissens um die Geschehnisse und Erlebnisse einer anderen Person gekennzeichnet. Wie dieses Beispiel zeigt, werden Soziale Netzwerke herangezogen, um solche Geschehnisse und Erlebnisse mitzuteilen. Zunächst ist hier die Mitteilung des Eichborn-Verlags interessant, die das Wissen um den Tod von Loriot verbreitet und gleichzeitig Trauer zum Ausdruck bringt. Trauer verortet Scheler auf der Schicht der seelischen Gefühle, es ist also weniger leiblich vermittelt, als es eine Nähe zur Innerlichkeit einer Person aufweist. Auch wenn es unklar ist, ob in diesem Posting tatsächlich Trauer im Sinne von Scheler ausgedruckt wird, zeigt diese Verortung dennoch die Nähe zur Willentlichkeit der Person. Das in sozialen Netzwerken mitgeteilte Wissen um die Geschehnisse und Erlebnisse einer Person ist somit voluntativ geprägt. Es besteht die Möglichkeit zum Verschweigen und Täuschen.

Die Möglichkeit der Täuschung verhindert nicht, dass sowohl die Akteure wie ihre Mitteilungen für real gehalten werden. Es handelt sich nicht um das Verbreiten einer fiktiven Nachricht, sondern dem Posting kommt eine Faktizität zu. Nach Scheler ist dies eine Bedingung dafür, dass Formen des Mitgefühls als Reaktion auf ein Nachfühlen stattfinden:

> „Denn Mitgefühl ist wesensgesetzlich verbunden mit der Realhaltung des Subjekts, mit dem man mitfühlt. Es verschwindet also, wenn an die Stelle des für real gehaltenen Subjekts ein Subjekt tritt, das als Fiktum, 'Bild' gegeben ist.“ (Scheler 2005, S. 107)

Das (gemeinsame) Einstellen von Links auf humoristische Videos sowie das Kundtun von Kindheitsvorlieben sind emotional geprägte Handlungen, die durch den Verlust eines geliebten Komikers motiviert sein können. Sie können als Formen des Erfreuens an den Werken von Loriot verstanden werden und als Formen des Bedauerns dessen Todes. Ähnlich wie im Mitgefühl erfolgt hier eine Art „Reaktion“ auf das Wissen. Doch sind diese Handlungen auch hier weniger affektiv geprägt als andere Formen des alltäglichen Mitgefühls.

Interessant ist auch ein Hinweis auf die Architektur anderer sozialer Netzwerke. Hier werden Informationen über Geschehnisse einer Person automatisch verbreitet. Facebook beispielsweise teilt Änderungen am persönlichen Profil eines Mitglieds – wie etwa das Ändern des Wohnortes oder des Beziehungsstatus – selbstständig den *Friends* mit. Wenn ein Mitglied in seinem Profil einstellt, dass die Beziehung zur Lebenspartnerin oder zum Lebenspartner beendet ist und es nunmehr Single ist, so erfolgt automatisch eine Meldung an die Friends, die typischerweise anteilnehmende Kommentare hervorruft. Dieses Beispiel zeigt, dass die Kommunikation in sozialen Netzwerken eine Verlängerung der alltäglichen Kommunikation darstellt. Aspekte, die durch soziale Netzwerke erfahren werden, besitzen Implikationen für die Begegnung außerhalb solcher Netzwerke.

Diese Verortung von sozialen Netzwerken anhand von Posts in Schelers Phänomen der Sympathie muss beispielhaft bleiben. Sie zeigt auf, wie die Beiträge und Aktivitäten im Sinne dieses Phänomens interpretiert werden können und macht damit soziale Netzwerke

als Phänomen der Sympathie plausibel. Dabei kann kein Nachweis erfolgen, denn die Formen kommen immer nur vermischt vor. Insbesondere in Anlehnung an Schelers Phänomen, welches sowohl Liebe, Hass als auch positive und negative Formen von Mitgefühl subsumiert, ist es auffällig, dass manche Social Software spezifische Funktionen zum Ausdruck des Gefallens aber nicht des Missfallens eines Posts abbilden. Facebook beispielsweise besitzt einen „Like-It-Button" zum Ausdruck des Gefallens. Mit Scheler ist davon auszugehen, dass Sozialität eben auch durch negative Formen konstituiert wird. Doch das Fehlen solcher Funktionen verhindert nicht den Ausdruck des Missfallens, der auch in anderer Form (z.B. als Posting) in einem anderen Netzwerk oder gar offline erfolgen kann.

Das Phänomen der Sympathie kann nicht nur in solchen Interaktionen verortet werden, sondern auch an den Zielsetzungen von sozialen Netzwerken. Scheler subsumiert die Liebe unter das Phänomen als spontane Gemütsbewegung zur Realisierung eines Wertes durch ein oder mehrere Personen aus einer geistigen Sympathie heraus. Soziale Netzwerke werden häufig zur Realisierung eines Projektes eingesetzt, indem sie kooperative Arbeitsformen und eine Möglichkeit zur Partizipation bieten. Als Beispiel kann die Entwicklung freier Software dienen – etwa das Betriebssystem Ubuntu. Durch unterschiedliche *Social Software* wird hier die gemeinsame Dokumentation und Anwendung dieser Software organisiert, indem erfahrene Benutzerinnen und Benutzer Hilfestellung geben und Anleitungen erstellen. Mit Scheler kann hier von einer Sympathie gegenüber den Menschen gesprochen werden, die Computer nutzen, indem ein Betriebssystem geschaffen und gepflegt wird, das gemäß der Lizenzbedingungen gleichermaßen von allen Personen genutzt und weiterentwickelt werden darf. Diese Indifferenz gegenüber den Nutzenden von Software ähnelt dem wertindifferenten Mitgefühl und der Menschenliebe, die nach Scheler jene Unterscheidung zwischen Mensch und Mensch nicht macht und gleichermaßen mehrere Menschen ansprechen (vgl. Scheler 2005, S. 109).

Scheler und die Sympathieethik

Die Sympathie ist aus mehreren Gründen ein für die Ethik bedeutendes Gefühl. In unterschiedlichen Ausgestaltungen haben Philosophen des 18. und 19. Jahrhunderts Variationen einer Sympathieethik vorgelegt, die Sympathie als Fundament der Ethik heranziehen. Einen entscheidenden Beweggrund hierfür beschreibt etwa Arthur Schopenhauer, indem er auf die Handlungswirksamkeit einer Ethik hinweist, die auf einem Gefühl fundiert. Gefühle besitzen demnach einen größeren Einfluss auf das Handeln der Menschen, als abstrakte Begriffe oder Prinzipien (vgl. z. B. Schopenhauer 2006, Bd. 3, S. 486). Viele Sympathieethiken sehen entsprechend in der Aktivierung und Kultivierung von Sympathie, Mitgefühl und Mitleid eine handlungswirksame Ethik. Dabei konzentrieren sich die Sympathiethiken häufig auf eine bestimmte Form der Sympathie, nämlich das Mitleid. Insbesondere dieses Gefühl ist nach Schopenhauer der einzige Antrieb zu Handlungen mit morali-

schem Wert (vgl. ebd., S. 565). Typisch hierbei ist, dass in einer monistischen Begründung aus einem Gefühl alle weiteren moralischen Regeln abgeleitet werden. Hierfür muss das Mitgefühl als einheitliches und irreduzibles Gefühl eine Beständigkeit besitzen. Eine reine Sympathieethik lässt demnach kein weiteres moralisches Gefühl gelten. Sie leitet zwar aus dem Mitgefühl andere moralische Regeln ab, sieht aber kein weiteres Gefühl als derart bedeutend an (vgl. Wolf 2006, S. 41–48).

Scheler steht in der Ausgestaltung seiner Ethik den Sympathieethiken insofern nahe, als dass er ebenfalls ein Gefühl zur Grundlegung der Ethik heranzieht. Als Phänomenologe sieht er sich dazu gedrängt, der Dominanz der Rationalität in der Ethik ein Konzept entgegenzustellen, das ein Fühlen von Werten beschreibt. Doch Scheler fokussiert dabei nicht das Mitleid. Ähnlich wie sich in Schelers Philosophie das Phänomen der Sympathie von der alltagssprachlichen Verwendung des Begriffs „Sympathie" abhebt, indem es eine Befähigung bezeichnet, die unabhängig ist von der Wertigkeit ihrer Anwendung in einem konkreten Fall, so sieht er auch nicht das Gefühl Sympathie als die einzige Quelle moralischer Werte. Er verschiebt den Fokus von diesem einen Gefühl auf das Fühlen an sich. Werte werden somit emotional zugängliche Qualitäten. Mehrere auf unterschiedliche Weisen gefühlte Werte können gegeneinander abgewägt werden. Dabei ist das Ergebnis dieser Abwägung offen, es ist nicht auf den monistischen Zugang durch ein bestimmtes Gefühl beschränkt (vgl. Thyen 2005, S. 58).

Soweit scheint die Ethik von Max Scheler der Sympathieethik zu widersprechen. Tatsächlich äußert sich Scheler kritisch gegenüber einer solchen Ethik. Sie kann ihm zufolge den Tatsachen sittlichen Lebens nicht gerecht werden. Seine Kritik gilt aber primär dem monistischen Begründungsansatz der Sympathieethik, nach dem der moralische Wert aus dem Mitgefühl hervorgebracht wird.

> „Es ist sicher nicht sittlich wertvoll, z.B. mit der Freude, die einer am Schlechten hat, oder mit seinem Leiden am Guten, das er vor sich sieht, oder mit seinem Hass, seiner Bosheit, seiner Schadenfreude zu sympathisieren. Oder wäre das Mitgefühl, – hier Mitfreude – mit der Freude, die A an dem Schaden des B hat, ein sittlich wertvolles Verhalten?" (Scheler 2005, S. 17)

Er kann, indem er moralisch verwerfliche Gefühle darunter aufdeckt, das Mitleid nicht als die alleinige wertschöpfende Instanz gelten lassen. Diese Kritik ist jedoch keine gänzliche Verneinung der moralische Bedeutung von Sympathiegefühlen. Auch wenn das Gefühl der Sympathie nicht *per se* moralischen Wert begründet, kann es nach Scheler durchaus einen solchen Wert besitzen. Demnach kommt insbesondere entsprechend der oben erwähnten Formen der Sympathie dem echten Mitfühlen ein ethisch-positiver Wert zu. Dieser Wert ist jedoch abwägbar und bemisst sich an der sachlichen Angemessenheit, mit der eine andere Person an einer Sache leidet oder sich erfreut. Akte solchen Mitfühlens besitzen ihren Wert auch unabhängig davon, ob es zu helfenden Handlungen kommt. Demgegenüber sind Formen der Gefühlsansteckung eher als negativ zu bewerten (vgl.

Scheler 2005, S. 144f). Scheler bestreitet also nicht, dass die Aktivierung und Kultivierung der Sympathie zu einer handlungswirksamen Ethik führen kann, sondern konkretisiert diese Idee und ordnet sie in einen moralischen Kontext ein. Insbesondere das Mitfühlen bleibt ein kostbares Moment der Ethik, indem sie sich der anderen Person zuwendet und, ohne sich in diesem Gefühl zu verlieren, ihr Wohl berücksichtigt.[1]

Soziale Netzwerke im Internet werden zu Orten, in denen das Mitfühlen mit anderen Menschen ausgeübt und gelebt wird, wie in anderen Lebensbereichen. Doch Social Software ist – ähnlich wie Schelers Kritik an der Sympathieethik – nicht bereits dadurch wertvoll, dass Menschen in emotionalen Beziehungen zueinander stehen und scheinbar altruistisch handeln. Die soziale Kommunikation im Internet besitzt hier keinen ethischen Vorschuss, indem das Internet *per se* als offener oder gerechter angenommen wird als andere Bereiche der Lebenswelt. Doch wenn soziale Netzwerke im anthropologischen Phänomen der Sympathie verortet werden, sind auch dies zugleich soziale Orte, die zur Kultivierung einer handlungswirksamen Ethik beitragen können.

Resümee

Die Sympathie als Wesenseigenschaft des Menschen spielt auch für soziale Netzwerke im Internet eine wichtige Rolle. Scheler versteht das Phänomen der Sympathie umfassender als in der Umgangssprache und fasst darunter die Befähigung zur Sozialität. Es kommt in Varianten und Vermischungen von Nachfühlen, Mitfühlen, Gefühlsansteckung und Liebe vor, in denen Sympathie sowohl als ein Gefühl wie auch als Reaktion darauf und als spontane Handlung des Individuums bestimmt wird. Aufgrund dieser umfassenden Annäherung an dieses Phänomen können hier auch soziale Netzwerke im Internet verortet werden. Eine solche Verortung impliziert, der sozialen Kommunikation und den Formen des Teilens und Kooperierens, die über das Internet stattfinden, eine Stellung im Spektrum menschlicher Sozialität zuzuschreiben. Solche Formen sind – obwohl sie recht neue Entwicklungen sind – allzu menschliche Phänomene. Der Beitrag zeigt unter Rückgriff auf die Phänomenologie von Scheler, dass das Internet aus einer Hermeneutik des Daseins heraus verstanden werden kann, welches das Dasein unabhängig dieses Mediums aus seinen Wesenseigenschaften bestimmt. In einer Zeit, in der das Internet immer mehr den Alltag prägt und entscheidend verändert, kann dies der Aufweis anthropologischer Konstanten sein, die in einer solchen Entwicklung leicht übersehen werden.

Die beispielhaft herangezogenen Posts aus sozialen Netzwerken zeigen, dass diese Verortung durchaus Eigenheiten besitzt. Im Vergleich zu Schelers Sympathieformen ist die Kommunikation über das Internet weniger affektiv. Der Sprache als Ausdruckserschei-

[1] Diese Darstellung von Schelers Ethik der Sympathie orientiert sich an Jean-Claude Wolfs Ausführungen zu Eduard von Hartmann (2006), in der Wolf ebenso eine subtile Verteidigung der Sympathie durch Scheler vertritt.

nung kommt eine größere Bedeutung zu, welche impliziert, dass die hier mitgeteilten Erlebnisse und Geschehnisse einer Person stärker willentlich geprägt sind. Ein solcher Ausdruck birgt die Möglichkeit der Täuschung in sich. Dennoch werden die Avatare in solchen Netzwerken für real gehalten. Nach Scheler ist dies eine Bedingung für Mitgefühl. Das Mitteilen realer Erlebnisse zeigt, dass die Kommunikation in solchen Netzwerken eine Vermischung und Fortführung der alltäglichen Kommunikation ist. Sie findet im Kontext von Begegnungen und Geschehnisse statt, die nicht über das Internet vermittelt sind. Das Leben im digitalen Netz und das Leben außerhalb des digitalen Netzes weisen nicht jene Trennung auf, die Netz-Pioniere gerne als das „Virtuelle" des Internets bezeichnen (vgl. Hölterhof 2008).

Sympathie ist nicht nur wesentlich für das menschliche Zusammenleben, es wird auch als Wert eingefordert und normativ beschrieben. Die Sympathieethiken betrachten es als moralbegründendes Gefühl. Dabei ist jedoch zu beachten, dass hierbei insbesondere Formen des Mitleids gemeint sind. Schelers Kritik an einer solchen monistischen Begründung ethisch wertvoller Handlungen durch ein bestimmtes Gefühl zeigt, dass positiven Formen der Sympathie im Internet nicht *per se* ein moralischer Wert zugesprochen werden kann. Er bleibt abwägbar im Rahmen einer Angemessenheit und auch im Kontext anderer gefühlter Werte. Dennoch können solche Formen der Sympathie einen Beitrag für eine handlungswirksame Ethik sein.

Literatur

Friesen, Norm (2009): *Rethinking E-Learning Research*. New York: Peter Lang Publishing.

Friesen, Norm & Hug, Theo (2010): Investigating Web 2.0 in Education: A Discursive Paradigm for Research. In: *Kognition und Technologie im kooperativen Lernen*. Göttingen: V&R unipress, S. 135–150.

Grassmuck, Volker (2002): *Freie Software zwischen Privat- und Gemeineigentum.* Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Hölterhof, Tobias (2008): Was bedeutet „virtuelles Lernen"? Philosophische Überlegungen zum Begriff «virtuell» im Kontext „virtuellen Lernens". *MedienPädagogik* (29.05.2008). Abgerufen unter: http://www.medienpaed.com/zs/content/view/166/45/ [Stand vom 10-05-2012].

Hölterhof, Tobias & Kerres, Michael (2011): Modellierung sozialer Kommunikation als Communities in Social Software und Lernplattformen. In: Heiß, Hans-Ulrich; Pepper, Peter; Schlingloff, Holger & Schneider, Jörg (Hrsg.): *Informatik 2011: Informatik schafft Communities*. Lecture Notes in Informatics (LNI), Volume P-192. Bonn: Köllen Verlag.

Hügli, Anton & Lübcke, Poul (1998): *Philosophie im 20. Jahrhundert.* Reinbek: Rowohlt.

Kerres, Michael (2006): Potenziale von Web 2.0 nutzen. In: Hohenstein, Andreas & Wilbers, Karl (Hrsg.): *Handbuch E-Learning*. München: DWD-Verlag.

Scheler, Max (2005): *Wesen und Formen der Sympathie.* 6. Auflage. Hrsg. v. Manfred S. Frings. Bonn: Bouvier.

Schlossberger, Matthias (2005): *Die Erfahrung des Anderen: Gefühle im menschlichen Miteinander.* Berlin: Akademie Verlag.

Schopenhauer, Arthur (2006): *Werke in fünf Bänden*. Hrsg. v. Ludger Lütkehaus. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins.

Thyen, Anke (2005): Das Gefühl für den anderen. *Der Blaue Reiter* (20), S.54–59.

Wolf, Jean-Claude (2006): *Eduard von Hartmann: Ein Philosoph der Gründerzeit.* Würzburg: Könighausen & Neumann.

Auf der Suche nach positiver Öffentlichkeit. Teilen und Mitteilen von Informationen im Alten Testament

Claudia Paganini

Abstract

Ausgangspunkt für diesen Beitrag ist das Bestreben, für die Medienethik einen rekonstruktiven, minimalistischen Prinzipienansatz – nach dem Vorbild des *Principlism* – zu entwickeln. Anhand von Vorschriften, Selbstverpflichtungskodizes, Bräuchen und moralischen Überzeugungen werden dabei einige wenige Prinzipien mittlerer Reichweite erarbeitet, welche die Basis einer sogenannten *common morality* bilden. Auf der Suche nach solchen *core elements* werde ich die ältesten Texte der jüdisch-christlichen Tradition untersuchen und zwar nicht mit einem theologischen oder historischen Interesse, sondern mit dem Interesse zu erkennen, ob ihre Forderungen zurecht als verpflichtend gelten können.

1. *Common Morality* als Ausgangspunkt

Wurde Medienethik in der Zeit vor dem www hauptsächlich als Standesethik betrieben, ist spätestens mit dem Web 2.0 klar geworden, dass als Akteure nicht mehr vorwiegend Professionalisten zu gelten haben, sondern die Nutzer selbst, welche nunmehr Produzenten und Adressaten in einem sind. Damit stellt sich immer mehr die Frage, wie sich eine Kultur des Mitteilens von Wissen, Nachrichten und Informationen, eine Kultur des Teilens entwickeln kann; wie positive Öffentlichkeit zu verwirklichen, eine Öffentlichkeit, die Voraussetzung für das Funktionieren der Zivilgesellschaft ist.

Auf der Suche nach einer solchen Kultur des (Mit)Teilens von Informationen sollen in diesem Beitrag die ältesten Texte des jüdisch-christlichen Glaubens analysiert werden. Dies geschieht nicht so sehr aus historischem oder theologischem Interesse, sondern als erster Schritt im Bemühen, für den Bereich des Medialen eine *common morality* zu rekonstruieren, aus der sich in weiterer Folge eine Prinzipienethik nach dem Vorbild von Tom Beauchamp und James Childress ableiten lassen könnte.

Anliegen einer solchen Prinzipienethik ist es, aufgrund dessen, was Menschen üblicherweise für moralisch richtig halten, einige wenige Prinzipien mittlerer Reichweite zu entwickeln. Diese sind schwächer als Fundamentalprinzipien, müssen daher im konkreten Fall gegeneinander abgewogen werden und beziehen aus diesem Umstand zugleich ihre Stärke, nämlich eine gewisse Flexibilität und hohe Konsensfähigkeit. Wenngleich man in der Fachdiskussion uneins ist, auf welche Weise die *common morality* am besten erschlossen werden kann, scheint auf der Hand zu liegen, dass der Rückgriff auf schriftliche Quellen zumindest eine Möglichkeit darstellt. Solche Texte sind primär gesetzliche Regelungen, journalistische Kodices, schriftlich fixierte Verhaltensregeln (Netiquette) usw.

Es spricht aber nichts dagegen, in einem ersten Schritt den Blick auf eine Textsammlung zu richten, die unsere Gesellschaft maßgeblich beeinflusst hat, und sich zu fragen, ob bzw. wie das (Mit)Teilen von Informationen im Alten Testament thematisiert wird. Es fällt dabei zum einen auf, dass dem Mitteilen von Informationen ein hoher Stellenwert zukommt, zum anderen, dass zwischen Bedeutsamkeit des Inhaltes und dem Status des Mitteilenden ein Zusammenhang besteht. Von daher kann das göttliche Mitteilen – bewusst nicht-theologisch verstanden – als eine Sonderform des Mitteilens wichtiger Inhalte aufgefasst werden und ist als solches auch für den außerreligiösen Diskurs über medienvermittelte Kommunikation von Interesse.

2. Kommunikation im Alten Israel

Informationen werden im Alten Orient wie im Palästina des Alten Testamentes durch sichtbare bzw. hörbare Signale weitergegeben, mündlich oder schriftlich mitgeteilt. Belege für das Verwenden von akustischen Signalen sind heute vorwiegend im Zusammenhang mit kriegerischen Handlungen, insbesondere am Anfang eines Krieges, überliefert (Ri 3,27; 6,34; 7,8.16.20; 1 Sam 13,3; 2 Sam 20,1; Jer 6,1; 51,27; Hos 5,8; Am 2,2; Hi 39,25). Aber auch das Ende von Kämpfen (2 Sam 2,28; 18,16; 20,22) wurde mit dem durchdringenden Schall des Schofarhornes – eines mit Blasöffnung versehenen Widderhornes – angezeigt, ebenso das Einsetzen eines Königs (2 Sam 15,10; 1Kön 1,34.39.41; 9,13), ja in Joel 2,15 sogar der an das ganze Volk ergehende Aufruf zum Fasten.

Kurze Nachrichten oder Einsatzbefehle konnten vermutlich ebenso mithilfe von Rauch- oder Feuerzeichen weitergegeben werden, die Rekonstruktion von Bauwerken aus dem 8. Jh. v. Chr. lässt auf bewusste Sichtverbindungen zwischen Hofanlagen schließen (Zwickel 2003, S. 114). Jedenfalls wurden akustische wie visuelle Signale nicht bloß ein einziges Mal abgegeben, sondern wurden zu Signalketten verknüpft, sodass man in kurzer Zeit selbst weit entfernte Adressaten erreichen konnte.

Für kompliziertere bzw. längere Informationen wurde üblicherweise die mündliche Kommunikation gewählt. So berichteten Reisende wie Händler, Handwerker oder Künstler bei ihrem Eintreffen am Stadttor von ihren Erlebnissen und wer – unabhängig vom Kursieren dieser eher zufälligen Mitteilungen – anderen eine Nachricht zukommen lassen wollte, entsandte einen Boten. Diese waren im königlichen Auftrag ebenso unterwegs wie im privaten und genossen z.T. besondere Rechte[1]. Der *mal'ak* (Bote) kommt im Alten Testament 212mal vor und auch Propheten verstehen sich in ihrer mündlichen Zeugnistätigkeit als Boten Gottes bzw. werden als solche wahrgenommen.

Schriftliche Fixierungen von Botschaften erfolgten besonders dann, wenn man aufgrund der Bedeutsamkeit der Inhalte Irrtümer ausschließen wollte bzw. um im Zweifelsfall die

[1] Rolf Gundlach (2003), S. 28–29 – etwa zeigt dies für den ägyptischen „Boten des Wesirs“ der Frühen 13. Dynastie.

Autorität des Berichteten zu erhöhen. Der Umstand, dass sich durch archäologische Funde lediglich der Briefverkehr zwischen Machthabern unterschiedlicher Länder bzw. zwischen Mitgliedern der inländischen Oberschicht, nicht aber innerstädtische private Schrift-Kommunikation nachweisen ließ, stützt diese These. Da die außertextliche Quellenlage davon abgesehen aber eher dürftig ist, werde ich mich im Folgenden auf den alttestamentlichen Textbefund konzentrieren.

3. Pentateuch

In den ersten fünf Büchern des Mose (griechisch „Pentateuch", hebräisch „Torah") kommt dem Mitteilen von Information ein hoher Stellenwert zu. Wenngleich sich das göttliche Sprechen im ersten Schöpfungsbericht (Gen 1,1–2,4) nicht explizit an einen Adressaten wendet, stehen schon hier Namensnennung und Schöpfungshandeln in einem unmittelbaren Zusammenhang. Beschränkt man sich in der Analyse aber auf Textpassagen, die unmissverständlich von einem Weitergeben von Inhalten an andere Menschen handeln, verdienen Stellen wie Genesis 24 oder Exodus 20–23 besondere Aufmerksamkeit.

In Gen 24 sendet der hoch betagte Abraham einen Knecht aus, um in Chaldäa eine Frau für seinen Sohn Isaak zu finden. Bereits in Vers 2 wird klar, dass für diese Aufgabe nicht ein x-beliebiger Diener in Frage kommt, sondern Abraham die wichtige Botschaft nur „seinem Knecht, dem Ältesten seines Hauses, der alles verwaltete, was er hatte," anvertrauen kann. Durch die Rückfrage des Knechtes in Gen 24,5 wird die Wichtigkeit des Botenganges noch unterstrichen, ebenso durch die Aufforderung zum Schwören sowie durch den erfolgten Schwur in Gen 24,9. Als der Knecht schließlich in der Nähe der Stadt Nahor eintrifft, betet er – vor dem Überbringen der Botschaft – zu JHWH (unvokalisierter Eigenname Gottes), dass dieser ihm Gnade erweisen und den Kommunikationsakt gelingen lassen möge.

Noch strengeren Eignungskriterien muss dann diejenige Person entsprechen, die als Mittler zwischen Gott und Mensch auftreten wird: Bevor Mose nämlich in Ex 20 den Israeliten die Worte Gottes mitteilt, wird um seine Gestalt eine Geschichte gewoben, mithilfe derer Mose mehrfach autorisiert wird und zwar aufgrund seiner Herkunft, durch besondere Charaktermerkmale und schließlich Kraft seine Berufung am brennenden Dornbusch – wo der Auftrag übrigens parallel zu Gen 24 durch mehrfaches Rückfragen eine Klärung und Verifizierung erfährt. Mose darf dem Volk Gottes Botschaft überbringen, weil er ein Nachkomme aus dem Haus Levi ist, im unmittelbaren Umfeld des Pharaos groß wird, über einen starken Sinn für Gerechtigkeit verfügt (zweimalige Intervention in Ex 2,11–15) und außerdem von Gott selbst auserwählt worden ist.

Noch überboten wird dieses mündliche Mitteilungshandeln durch die Verschriftlichung. Während die Periode vor dem Exodus aus Ägypten als schriftlose Zeit gelten kann (Bundesschließung – Gen 15; 17 – und Landanspruchsverträge – Gen 23 – werden nicht schriftlich fixiert), wird im Kontext mit dem Bundesschluss am Sinai zum ersten Mal von

der Schreibtätigkeit Moses berichtet (Ex 24,4). Bemerkenswert ist hier, dass die wichtigsten Worte, die Zehn Gebote, direkt von JHWH geschrieben werden. Die höchste Stufe der Autorisierung ist also das göttliche Schreiben, bildlich zum Ausdruck gebracht in Ex 31,18 und in Dtn 9,10, wo es heißt, dass JHWH mit seinem Finger schreibt.

Im Buch Deuteronomium kommen neben Mose (Dtn 31,9.24) zwei weitere Subjekte des Schreibens in den Blick, nämlich der König, welcher in Dtn 17,18 eine ihn auf das göttliche Gebot verpflichtende Abschrift „dieses Gesetzes" anfertigen soll, und das Volk, wenn es in das gelobte Land hinüberzieht (Dtn 27,3.8) (Paganini 2009, S. 266–280). Angesichts dieser mehrfachen Betonung des (Fest)Schreibens zentraler Inhalte fällt umso mehr auf, dass die verschrifteten Informationen nicht ein für alle Mal unverändert bleiben müssen. So werden die Zehn Gebote und das Bundesbuch von Ex 20–23 innerhalb des Erzählbogens[2] der Torah in Dtn 5 und Dtn 12–26 aufgegriffen, aktualisiert und fortgeschrieben, sodass heute de facto zwei Versionen vorliegen.

Interessant ist in diesem Zusammenhang die Frage, wer eine Anpassung bedeutsamer schriftlicher Mitteilungen durchführen darf bzw. unter welchen Umständen dies geschehen kann. Innerhalb des Pentateuch findet man dazu zwar keine ausdrückliche Anweisung, jedoch erfolgen die zahlreichen Gesetzesrevisionen (Fischer 2000, S. 84) stets unter Berufung auf die Schlüsselfigur Moses. Betrachtet man die Wirkungsgeschichte der Torah, lässt sich feststellen, dass Aktualisierungen des Gesetzes mehr und mehr durch die Zuhörerschaft autorisiert werden[3]. In verschiedenen Texten der Dead Sea Scrolls ist es der „Lehrer der Gerechtigkeit", den das an ihn glaubende Volk zum Fortschreiben der Heiligen Texte legitimiert, im Neuen Testament kommt diese Rolle Jesus zu.

4. Geschichtsbücher

Wird schon in Num 21,15 die Schilderung auf ein „Buch der Kämpfe JHWHs" zurück bezogen, ist es in den Geschichtsbüchern dann gang und gäbe, auf andere – heute nicht mehr zur Verfügung stehende Bücher – zu verweisen. Das Bauen eines Altars auf dem Berg Ebal (Jos 8,31) erfolgt in Erinnerung an das „Buch des Gesetzes" – welches in Jos 24,26 weiter geschrieben wird – und Jos 10,13 nennt ein „Buch Jaschar" als Quelle der Erzählung. 1 Kön 11,41 verweist – wenn es um das Lebenswerk Salomos geht – auf das „Buch der Geschichte Salomos", 1 Kön 14,19 bezüglich der Taten Jerobeams auf das „Buch der Geschichte der Könige von Israel" und 1 Kön 15,7.23 – wo die Geschichte Abijas berichtet wird – auf das „Buch der Könige von Juda", um nur einige wenige Beispiele anzuführen.

---

[2] Historisch gesehen ist zumindest für den Dekalog eine Beeinflussung in der umgekehrten Richtung anzunehmen, wie zuletzt Dohmen 2004, S. 92–101, gezeigt hat.

[3] Eine erst Autorisierung des Bundesbuches durch das Volk findet sich bereits in Ex 24,7.

Durch den Verweis auf Bücher sollte zum einen die Glaubwürdigkeit des Mitgeteilten erhöht werden, zum anderen wollte man sich möglicherweise die aufwändige Schreibarbeit ersparen, alle Ereignisse im Leben eines Königs – noch einmal – einzeln niederzuschreiben. Ob die genannten schriftlichen Quellen zur Zeit der Textentstehung noch zugänglich waren, ist nicht rekonstruierbar, auffällig ist jedoch, dass in dem drei bis vier Jahrhunderte später entstandenen zweiten Chronikbuch statt von unterschiedlichen, namentlich genannten Büchern nur noch pauschal vom „Buch der Geschichte von Juda und Israel“ die Rede ist (2 Chr 16,1).

Einen weiteren interessanten Aspekt stellt das – in den Geschichtsbüchern mehrfach erwähnte – öffentliche Verlesen zentraler Texte dar. In 2 Kön 22 wird berichtet, dass im 18. Jahr des Königs Josias das „Buch des Gesetzes“ aufgefunden worden ist. Dieses wird in der Folge dreimal gelesen, zweimal vom Schreiber Schafan, der das Buch zunächst selbst liest und dann dem König vorliest, das letzte Mal *in coram publico*: für „alle Männer von Juda und alle Einwohner von Jerusalem […] und die Priester und die Propheten und alles Volk, vom Kleinsten bis zum Größten“ (2 Kön 23,2). Das an alle mitgeteilte Gesetz bewirkt eine allgemeine Buße, eine Kultreform, die sich primär in der Abkehr vom Götzendienst äußert. Diese weitreichenden Folgen unterstreichen die Verbindlichkeit, welche durch das Verlesen entsteht, wie auch der Umstand, dass das mündlich bekannt gemachte Gesetz nicht nur die Menschen, sondern Gott selbst bindet.

In Esra 7 wird dann der Brief des persischen Königs, in dem Esra als Gesandter für Judäa bestätigt wird, verlesen und in Nehemia 8 trägt Esra in Gegenwart „der Männer und Frauen und aller, die es verstehen konnten“ (Neh 8,3) das „Buch des Gesetzes“ vor. Als Folge wird vom Weinen des Volkes berichtet, woraufhin dieses mehrmals getröstet bzw. aufgerufen wird, sich an Gottes Gegenwart zu erfreuen. Den umgekehrten Weg geht 1 Sam 10,25, wo dem Volk das Recht des Königtums zunächst mündlich mitgeteilt und daraufhin in ein Buch geschrieben wird.

Neben diesen Vorkommen des Wortes *sēper* (Schriftstück) wird an mehreren Stellen von Briefen berichtet, die in der überwiegenden Zahl in einem negativen Kontext stehen: In 2 Sam 11,14–15 sendet David einen Brief an Joab, um den Tod Uriahs herbeizuführen, in 1 Kön 21 ergehen im Namen Ahabs mehrere Briefe der Königin Isebel an die Ältesten und Vornehmen, wodurch der Tod Nabots veranlasst wird. Der Brief von 2 Kön 5,6 hat zwar einen positiven Inhalt, wird aber im Sinn einer Provokation missverstanden, in 2 Kön 10 bahnt ein Brief eine Kriegskoalition und damit den Tod der 70 Söhne Ahabs an. Auch in Esther 3,13 sollen Briefe die „Ausrottung“ der Juden „vom Knaben bis zum Greis, Kinder und Frauen“ verursachen und in 9,25 wiederum ein Brief die Hinrichtung (Esther 9,25: „So hängte man ihn und seine Söhne am Holzpfahl auf.“) der Gegenpartei. In 2 Chr 32,17 löst ein Brief zwar nicht Mord und Totschlag aus, dient aber der Verhöhnung Gottes.

5. Prophetie

In den drei großen und zwölf kleinen Prophetenbüchern begegnet *sēper* deutlich seltener: In Jes 29,18 wird das Motiv des Verlesens wieder aufgegriffen und mit der Formulierung „an jenem Tag werden die Tauben die Worte des Buches hören“ eschatologisch zugespitzt. In Jes 30,8 ist von Worten die Rede, die für die Ewigkeit geschrieben sind, und Jer 36,23 berichtet von der Zerstörung von Schriftrollen mit unangenehmen Nachrichten. Es heißt: „Und es geschah, sooft Jehudi drei oder vier Spalten vorgelesen hatte, zerschnitt sie der König mit dem Schreibermesser und warf sie in das Feuer […] bis die ganze Rolle im Feuer […] vernichtet war.“ Von diesen und anderen Wort-Vorkommen abgesehen, erscheint der Umgang mit schriftlichen Mitteilungen im Zusammenhang mit der Prophetie jedoch weniger ergiebig als die Art und Weise, wie mündliche Mitteilungen erfolgen.

Wenngleich uns heute nicht O-Ton-Aufzeichnungen eines Jesaja, Micha oder Obadja vorliegen, sondern Textzeugnisse, die aus den Prophetenschulen im Umfeld dieser Schriftpropheten stammen und eine Weiterentwicklung der ursprünglichen Botschaft darstellen, können aus der Art und Weise, wie die Propheten und ihr Handeln präsentiert werden, für unsere Fragestellung weiterführende Beobachtungen gewonnen werden. Dies gilt nicht für jene Texte, die zum größten Teil eine bestimmte prophetische Botschaft vermitteln, sehr wohl aber für Bücher, die eine Rahmenerzählung bzw. Rahmennotizen zum Leben und Wirken des Schriftpropheten beinhalten.

Solche Rahmennotizen finden sich etwa im Fall von Hosea, den Gott auffordert, seine Unheilsbotschaft durch die Zeichenhandlung, eine Hure zu heiraten, noch zu verstärken. Passend zum Untergangsszenario seiner Predigt heißen die Kinder, die Hosea in dieser Ehe geboren werden, „Jesreel“ (Name erinnert an Bluttat König Ahabs gegen Naboth), „Lo-Ruhama“ („Kein-Erbarmen“) und „Lo-Ammi“ („Nicht-Mein-Volk“). Symbolhandlungen, welche die mündliche Botschaft des Propheten unterstreichen, finden sich vermehrt auch bei Ezechiel – so etwa die nachgestellte Belagerungssituation (Ez 4,1–3), das Essen von unreinem Brot (Ez 4,9–17), das Vernichten der eigenen Haare (Ez 5,1–17) usw. (Lang 1981, S. 175–180)

Beim Propheten Jeremia dagegen spielt die Unterscheidung zwischen wahren und falschen Propheten eine wichtige Rolle, wobei man wahre Propheten daran erkennt, dass ihre Worte Wirklichkeit werden. Da es sich bei ihnen aber meist um Unheilspropheten handelt, sind gerade die wahren Propheten bei den jeweiligen Machthabern oftmals nicht beliebt (Jer 11,21: Berufsverbot; 15,15; 17,18: Verfolgung; 20,2; 29,26: Festnahme und Folter; 26,8.11: Tötungsbegehren durch Priester und Volk; 36,23.26: Verbrennung seines Buches und Befehl zur Festnahme; Fischer 2011, S. 129–141). In Amos 7,14–15 erfährt man aus dem Mund des Propheten, dass dieser nicht aus eigenem Antrieb die Botschaft Gottes zu verkünden begonnen hat. Dass er lieber weiterhin sein Vieh gehütet hätte, wird zwar nicht explizit gesagt, klingt bei seiner Klage jedoch deutlich an: „Ich bin kein Prophet und kein Prophetensohn, sondern ein Viehhirte bin ich und ein Maulbeerfeigenzüchter. Aber JHWH

holte mich hinter dem Kleinvieh weg und JHWH sprach zu mir: Geh hin, weissage meinem Volk Israel!“

Die in Amos bloß angedeutete Problematik der unbequemen Verkündigung erreicht in der Jona-Erzählung ihren Höhepunkt (Kegler 2001, S. 171–213). Nachdem Gott Jona aufgefordert hat, gegen die Stadt Ninive zu predigen, macht sich der Prophet nicht etwa freudig auf, seinen Kommunikations-Auftrag umzusetzen, sondern flieht vor seiner Aufgabe und zwar mit einem Schiff, das nicht nach Ninive, sondern nach Tarsis in die entgegengesetzte Himmelsrichtung fährt. Und auch nachdem Sturm, Schiffbruch und der 72-stündige Aufenthalt im Bauch eines großen Fisches Jona zum Gehorsam gebracht haben, kommt er Gottes Wunsch, den Menschen seine Botschaft mitzuteilen, nur schleißig nach: Ninive ist nämlich eine große Stadt, für deren Durchwanderung man drei Tage benötigt. Jona jedoch macht schon nach einem Tagesmarsch kehrt und findet sich also damit ab, dass zwei Drittel der Menschen die für sie bestimmte Nachricht nicht hören konnten.

Interessant ist weiters die wütende Reaktion Jonas, als Gott den Einwohnern von Ninive ihr Buß- und Umkehrverhalten positiv anrechnet und die Stadt vor Zerstörung verschont. Jona ist zornig, weil die eigene Unheilsprophezeiung nicht eintreffen wird, weil er Unrecht hatte, und kann schließlich nur mithilfe der sehr anschaulichen göttlichen Pädagogik (Rizinus-Strauch) davon überzeugt werden, dass ihn der mögliche Tod von „mehr als 120.000 Menschen […] und einer Menge Vieh“ (Jon 4,11) mehr betrüben sollte als das Nicht-Eintreffen seiner Weissagung.

6. Weisheitsliteratur

Ausdrückliche Hinweise auf das schriftliche Mitteilen von Informationen liegen in der Weisheitsliteratur kaum vor, zumal sich Texte wie die Psalmen oder das Hohe Lied der Liebe aufgrund ihres poetischen Charakters für die vorliegende Untersuchung schlecht eignen. Erwähnenswert sind in diesem Zusammenhang Koh 12,12, wo mit der Klage, dass dem vielen Büchermachen kein Ende sei, ein negativer Akzent gesetzt wird, und Hiob 19,23, wo der Protagonist fordert, seine Worte sollen in einem Buch niedergeschrieben werden.

Fündig wird man jedoch – was die mündliche Kommunikation betrifft – im Hiob-Buch, das geradezu als Musterbeispiel für misslingende Kommunikation gelten darf. Während die Rahmenhandlung Gottes Wette, die vorbildliche Lebensführung Hiobs, sein unverschuldetes Leid und schließlich die Wiederherstellung seines Reichtums, seiner Gesundheit und seines Glücks schildert, besteht der Hauptteil des Buches aus Dialogen. In diesen Dialogen klagt Hiob seinen drei Freunden Elifas, Bildad und Zofar sein Elend und wird anstatt mit Mitleid und Einfühlungsvermögen mit besserwisserischen Abhandlungen zur göttlichen Allmacht und Gerechtigkeit konfrontiert. Das Unverständnis auf beiden Seiten spitzt sich immer mehr zu, sodass Hiob beim Einsetzen der ersten Gottesrede längst nicht mehr „nur“ unter dem Verlust seines Reichtums, seiner Kinder und seiner Gesundheit zu

verzweifeln droht, sondern auch an der Gesprächssituation selbst, haben ihn die Freunde doch durch ihre Selbstgerechtigkeit und Kommunikationsunfähigkeit immer mehr in die Isolation getrieben.

Woran es schließlich liegt, dass die beiden Gottesreden eine Wende bringen und Hiobs Klagen verstummen lassen, wird in der Exegese kontrovers diskutiert. Während die einen die göttliche Pädagogik loben und Hiobs Aussage „Darum verwerfe ich mein Geschwätz und bereue in Staub und Asche." (Hiob 42,6) als versöhntes Bekenntnis zur Allmacht Gottes werten, kritisieren die anderen Gottes unzureichendes Eingehen auf die Argumente Hiobs und deuten Hiobs letztes Statement negativ als Resignation. Die Frage, ob das Gespräch zwischen Gott und Hiob der Auseinandersetzung mit den Freunden als gelungene Kommunikation gegenüber gestellt werden darf, kann daher an dieser Stelle nicht entschieden werden (Krüger et al. 2005).

Haben die bisherigen Überlegungen primär die textimmanente Ebene betroffen, möchte ich der Textanalyse abschließend noch eine Beobachtung zur Texthermeneutik anfügen. Betrachtet man die diachrone Entstehungsgeschichte der Texte, fällt auf, dass im gesamten Alten Testament ein selektives Mitteilen von Inhalten stattfindet. Manche Informationen werden aufgegriffen, andere ausgeklammert oder uminterpretiert. So greift Gen 1 Formulierungen und Bilder aus den diversen Schöpfungsmythen des Alten Orients auf, erzählt diese jedoch nicht unkritisch nach, sondern setzt eigene, entscheidende Akzente: Sonne und Mond, die im Alten Orient als Gottheiten verehrt wurden, sind in der Genesis-Erzählung nur noch Produkte des einen allmächtigen Gottes (Kooij 2010, S. 3–22). Damit wird zugleich eine Überlegenheit des eigenen Gottes – und also auch des eigenen Volkes – behauptet, die in der Zeit der Textentstehung gerade nicht historische Realität war (Exilsituation und Ohnmacht-Position Israels gegenüber der Fremdmacht Babylon).

Das deuteronomische Geschichtswerk erzählt die Geschichte Israels als Geschichte der Könige und endet in 2 Kön 25,27–30 negativ mit dem babylonischen Exil. Spätere Generationen haben dann weitere vier Verse hinzugefügt (Janzen 2008, S. 39–58; Levenson 1984, S. 353–361), die im Textganzen als deutlicher Bruch wahrnehmbar sind, deren Inhalt – die Begnadigung des Königs Jojachins – aber das Werk mit einem weniger deprimierenden Schlussscenario enden lässt. Als weiteres Beispiel sei Jes 39 genannt, das im Jahr 702 – der Rettung Jerusalems vor den Assyrern – spielt. Zwischen Jes 39 und 40 macht die Erzählung einen Sprung von rund 160 Jahren und fährt – ohne das Jahr 587 und die Eroberung Jerusalems durch die Babylonier auch nur erwähnt zu haben – mit der Frohbotschaft vom Ende des Exils fort (Berges 1998, S. 265–321; 2000, S. 167–198).

7. Ertrag für die Medienethik

Versucht man, eine Brücke zwischen den zwei sehr unterschiedlichen Disziplinen moderne Medienwissenschaft und alttestamentliche Exegese zu schlagen, ist man mit dem grundsätzlichen Problem konfrontiert, einen interdisziplinären Medienbegriff zu entwi-

ckeln, der in beiden Bereichen stimmig und leistungsfähig ist. Wählt man einen sehr weiten Medienbegriff, gelingt es leichter, in Bezug auf die Antike von Medien zu sprechen, allerdings nimmt der Nutzen eines solchen Begriffs gleichermaßen ab. Da die Diskussion eines in der Gegenwart wie in der Antike brauchbaren Medienbegriffs den Rahmen dieses Beitrags gesprengt hätte, wurde darauf verzichtet, unterschiedliche Vorschläge zu unterbreiten und zu diskutieren. Nichtsdestotrotz bin ich mir der Problematik sehr wohl bewusst und habe mich daher primär auf schriftliche Medien konzentriert. Zweifelhafte Kandidaten wie „Menschmedien“ (Priester, Prophet, König) oder antike Realien (Inschriften, Münzen, Siegel, Baudekor etc.) wurden dagegen ausgeklammert. Ergänzt wurden die Beobachtungen zugleich durch Überlegungen zur Kommunikationskultur der alttestamentlichen Bücher, welche über die Medienethik in einem engen Begriffsverständnis zwar hinausgehen, diese aber dennoch sinnvoll ergänzen und bereichern können.

Vorsicht ist aber nicht nur im Hinblick darauf geboten, was wir unter Medien verstehen wollen. Denn auch, was als *common morality* zu bezeichnen ist, kann durchaus hinterfragt werden. Ebenso das – hier praktizierte – Vorgehen, mithilfe eines deskriptiven Verfahrens Ergebnisse für die normative Ethik erzielen zu wollen. Im einleitenden Kapitel ihrer „Principles of Biomedical Ethics“ setzen sich Tom Beauchamp und James Childress mit den metaethischen Grundlagen ihres Ansatzes auseinander und charakterisieren Moralität als soziale Institution, die uns selbst wie der philosophischen Reflexion vorausgeht. Unter *common morality* verstehen sie eine kleine Gruppe von moralischen Normen, die alle Menschen „who are serious about moral conduct“ (Beauchamp & Childress 2001, S. 4) immer und überall für gültig halten. Diese Normen bzw. die zugrunde liegenden weniger spezifischen Prinzipien fallen in den Bereich der normativen Ethik, nicht der deskriptiven, sind universal und nicht partiell.

Warum ich auf diesen Seiten dennoch einen deskriptiven, kulturspezifischen Zugang gewählt habe, lässt sich folgendermaßen begründen: Wie bereits eingangs erwähnt, habe ich die biblischen Texte nicht mit einem theologischen (deskriptive Aussagen über Gott) oder einem historischen (deskriptive Aussagen über die Vergangenheit) Interesse betrachtet, sondern mit dem normativen Interesse nach dem, was – von den übermittelten Regelungen und Wertsetzungen – zurecht Geltung beanspruchen darf. Mit diesem normativen Interesse soll nun abschließend der Textbefund ausgewertet werden und zwar unter Berücksichtigung des Umstandes, dass es sich dabei um die Antwort einer bestimmten religiösen Tradition handelt. Den normativen Blick beibehaltend soll gefragt werden, welche Werthaltungen, Prinzipien oder Normen von dieser einen Tradition zu Recht für alle Menschen Geltung beanspruchen können, also universal sind, und schließlich, welche Konsequenzen sich daraus für die Medienethik ergeben.

Betrachtet man die alttestamentliche Kommunikationskultur, fällt zunächst einmal auf, dass dem Öffentlich-Machen von Informationen und bedeutsamen Inhalten großer Wert beigemessen wird. Trotz den im Verhältnis zu unseren heutigen technischen Möglichkeiten primitiven Übertragungsmechanismen zeigt sich, dass Geschwindigkeit und die größte,

mögliche Öffentlichkeit im Alten Israel eine bedeutende Rolle gespielt haben. Dies wird nicht nur an der Perfektionierung von akustischen oder visuellen Symbolen zu Zeichenketten sichtbar, sondern besonders in der gängigen Praxis des öffentlichen Verlesens wichtiger Nachrichten, wobei hier explizit die ganze Gemeinschaft im Blick ist (2 Kön 23,2: „alles Volk, vom Kleinsten bis zum Größten", Neh 8,3: „alle, die es verstehen konnten"). Dieses Öffentlich-Machen ist für die Akteure aber zugleich eine Bürde (Amos). Für den, der über – für das Kollektiv relevantes – Wissen verfügt, entsteht die Pflicht des Mitteilens, wie die Geschichte des Propheten Jona – und die textimmanente Kritik an seiner ungenügenden Verkündigungstätigkeit – eindrucksvoll zeigen.

Trotz dem grundsätzlich positiven Verhältnis zum Mitteilen von Informationen werden im Alten Testament auch Gefahren und Schattenseiten aufgezeigt. Interessant ist dabei, dass Kommunikation besonders dann misslingt, wenn sie eingeschränkt ist, was primär bei einem nur in eine Richtung verlaufenden Transfer von Inhalten der Fall ist. Ich meine damit die zahlreichen negativen Beispiele zum Medium Brief aber auch die Hiob-Reden, bei denen die Freunde vor allem deshalb nicht in der Lage sind, mit Hiob ins Gespräch zu kommen, weil sie unfähig sind, seine Argumentation wahrzunehmen, und in ihrer eigenen unhinterfragten Position verharren.

Auf der Ebene der Inhalte betont der biblische Text die Verlässlichkeit des Mitgeteilten und zeigt gleich mehrere Möglichkeiten auf, sich dieser zu vergewissern. An erster Stelle stehen dabei Autoritäten, die für die Wahrheit von Informationen bürgen. Dies sind zum einen Texte, zum anderen Menschen, die aufgrund ihrer Persönlichkeit bzw. aufgrund ihres Amtes, ihrer Funktion als vertrauenswürdig eingestuft werden. Fragt man in Bezug auf die Autorität eines Textes nach, wodurch diese Autorität begründet wird, muss man letztlich wieder auf bestimmte Menschen verweisen. Denn nicht jeder Text hat Zeugnischarakter, sondern nur solche Texte, die durch den richtigen Autor (Mose, Gott etc.) und die richtigen Umstände (Begegnung zwischen Gott und Mose am Sinai autorisiert die Steintafeln mit den Zehn Geboten) Verbindlichkeit erlangen. Ein weiterer Garant für die Verlässlichkeit von Botschaften liegt in der Art und Weise, wie Kommunikation abläuft. Man denke hier an die Betonung des Rückfragens in wichtigen Augenblicken, aber auch – einmal mehr – an die Praxis des öffentlichen Verlesens.

Als mögliche Prinzipien für das Mitteilen von Informationen im Alten Testament haben sich bis jetzt also Öffentlichkeit und Verlässlichkeit herauskristallisiert. Wie steht es aber mit der Forderung nach Wahrheit? Und: Würde ein Prinzip Wahrheit – als konsequente Zuspitzung von Verlässlichkeit – diese nicht überbieten bzw. ablösen? Zunächst einmal spricht einiges dafür, zwischen den Zeilen des jüdisch-christlichen Kanons den Appell nach Wahrheit zu vermuten. Schließlich wird beim Propheten Jeremia klar zwischen wahren und falschen Propheten unterschieden, wobei sich die wahren Prophezeiungen der wahren Propheten durch ihr faktisches Eintreffen als wahr erweisen. Prophetische Mitteilungen sind also gut, wenn sie wahr sind und sind wahr, wenn eine Entsprechung zur Realität besteht, wenn das, was behauptet wird, zutrifft.

Diese erste Beobachtung wird aber durch den Umstand ergänzt bzw. korrigiert, dass jene Behauptungen über die Welt, von denen man in der Folge entscheiden soll, ob sie der Fall sind bzw. waren, stark subjektiv und daher schwer zu verifizieren sind. Denn die Propheten des Alten Testaments sprechen in Symbolen, setzen Zeichenhandlungen, deuten die Wirklichkeit und auch, was als Straf- oder Heilshandeln Gottes als Erfüllung oder Nicht-Erfüllung der Prophezeiungen gelten darf, ist keinesfalls selbstverständlich. Zumindest in Bezug auf die Prophetie sollte die Forderung nach Wahrheit daher eher in Richtung Wahrhaftigkeit abgeschwächt werden, was so viel bedeuten würde wie, dass der Mitteilende selbst von seiner Botschaft überzeugt ist, davon, dass er Wahres und nicht Falsches aussagt.

Ein weiteres Argument gegen ein Prinzip Wahrheit findet sich in der Jona-Geschichte und der negativen Beurteilung der Wahrheit als Selbstzweck. Wäre – wie es sich Jona zumindest anfänglich wünscht – das Zutreffen der Weissagung das Wichtigste, müsste Gott Ninive tatsächlich vernichten. Die Art und Weise aber, wie sich Gott von dieser Möglichkeit distanziert, zeigt, dass die Wahrheit einer Aussage um ihrer selbst willen gerade keine Geltung hat, sondern Kommunikation vielmehr in einer dem Menschen dienenden Funktion verstanden wird. Nur nebenbei erwähnt sei in diesem Zusammenhang, dass die kritische Aussage des Predigers Kohelet – „des viele Büchermachens ist kein Ende“ (Koh 12,12) – wohl auch gegen Information als Selbstzweck gerichtet ist.

Wahrheit besteht im Alten Testament also nicht unabhängig von den betroffenen Menschen, sie braucht deren Akzeptanz und kann sich verändern, je nachdem wie sich der Kontext verändert. Daher dürfen die mitgeteilten Inhalte – seien dies auch zentrale Texte des Glaubens wie die Zehn Gebote oder das Bundesbuch – durchaus verändert, fortgeschrieben und aktualisiert werden, sofern dies im Dialog mit der Gemeinschaft geschieht und sofern besonders vertrauenswürdige Personen mit ihrem Namen und möglicherweise auch mit ihrem Leben für diese Kontextualisierung einstehen. Ein solches Bürgen mit dem eigenen Leben begegnet bei den Propheten Hosea und Ezechiel, ja wird hier bis zur Unerträglichkeit gesteigert. Liest man die Passagen, in denen insbesondere Ezechiel körperlich schmerzvolle und erniedrigende Zeichenhandlungen selbst durchleben muss, drängt sich für das, was hier gefordert zu sein scheint, ein sehr moderner Begriff auf, nämlich jener der Authentizität.

Freilich kann und soll in diesem Beitrag keine 1:1 Übertragung von Prinzipien auf die Medienethik geschehen. Sicher kann man einem derart komplexen Textkorpus wie dem Alten Testament auf so knappem Raum nicht gerecht werden und gewiss müssten diese in einer ersten Annäherung erarbeiteten Prinzipien klarer ausgearbeitet, voneinander abgegrenzt und geschärft werden. Manche Tendenzen zeichnen sich im Textbefund aber dennoch ab und so ist es wohl nicht falsch zu behaupten, dass im alten Israel Prinzipien wie Öffentlichkeit, Verlässlichkeit, Wahrhaftigkeit und Authentizität hoch gehalten worden sind, wenn es darum ging, das Mitteilen von Informationen – die eine Gemeinschaft am

Leben halten – über große Distanzen und über Generationen hinweg (Ex 10,2) zu gewährleisten.

Literatur

Beauchamp, Tom & Childress, James (2001): *Principles of Biomedical Ethics*. 5. Aufl. New York: Oxford Univ. Press.

Berges, Ulrich (1998): *Das Buch Jesaja, Komposition und Endgestalt* (HBS 16), Freiburg: Herder.

Berges, Ulrich (2000): Die Zionstheologie des Buches Jesaja. In: *EB 58*(2), S. 167–198.

Dohmen, Christoph (2004): *Exodus 19–40* (HThKAT). Freiburg: Herder.

Fischer, Georg (2000): Das Mosebild der Hebräischen Bibel. In: Otto, Eckart (Hrsg.): *Mose. Ägypten und das Alte Testament* (SBS 189). Stuttgart: Kath. Bibelwerk.

Fischer, Georg (2011): Jeremia – ein Prophet im Streit mit Allen. In: Fischer, Georg (Hrsg.): *Der Prophet wie Mose. Studien zum Jeremiabuch* (BZAR 15). Wiesbaden: Harrassowitz, S. 129–141.

Frevel, Christian (Hrsg.) (2005): *Medien im antiken Palästina*. Tübingen: Mohr Siebeck.

Gundlach, Rolf (2003): Die „Boten des Wesirs" – Ihre Funktion und Rolle im Staatsaufbau der frühen 13. Dynastie. In: Wagner, Andreas (Hrsg.): *Bote und Brief. Sprachliche Systeme der Informationsübermittlung im Spannungsfeld von Mündlichkeit und Schriftlichkeit*. Frankfurt a. Main: Peter Lang, S. 11–29.

Janzen, David (2008): An ambiguous ending: dynastic punishment in Kings and the fate of the Davidides in 2 Kings 25.27–30. In: *JSOT 33*(1), S. 39–58.

Kegler, Jürgen (2001): Prophetischer Widerstand. In: Kegler, Jürgen (Hrsg.), *„dass Gerechtigkeit und Friede sich küssen (Ps 85,11)". Gesammelte Aufsätze, Predigten, Rundfunkreden* (BEATAJ 48). Frankfurt: Lang, S. 171–213.

Kooij, Arie van der (2010): The story of paradise in the light of Mesopotamian culture and literature. In: Dell, Katharine J. et al. (Hrsg.): *Genesis, Isaiah and Psalms. A Festschrift to honour Professor John Emerton for his eightieth birthday* (VT Supp. 135). Leiden: Brill, S. 3–22.

Lang, Bernhard (1981): Prophetie, prophetische Zeichenhandlung und Politik in Israel. In: *Theologische Quartalschrift 161*, S. 275–280.

Levenson, Jon D. (1984): The Last four Verses in Kings. In: *JBL 103*, S. 353–361

Paganini, Simone (2009): Gesprochen, gehört, verschriftet. In: Achenbach, Reinhard; Arneth, Martin (Hrsg.): *„Gerechtigkeit und Recht zu üben" (Gen 18,19). Studien zur*

altorientalischen und biblischen Rechtsgeschichte, zur Religionsgeschichte Israels und zur Religionssoziologie. Wiesbaden: Harrassowitz.

Zwickel, Wolfgang (2003): Kommunikation und Kommunikationsmöglichkeiten im alten Israel aufgrund biblischer und außerbiblischer Texte. In: Wagner, Andreas (Hrsg.): *Bote und Brief. Sprachliche Systeme der Informationsübermittlung im Spannungsfeld von Mündlichkeit und Schriftlichkeit*. Frankfurt a. Main: Peter Lang, S. 113–123.

Leibbilden, Notenbilden, Onlinebilden – Wie wissen wir Musik zu teilen?

Michael Funk

Zusammenfassung

Es gibt nicht *das eine* Teilen von *dem einen* Wissen. Zuerst ist zu unterscheiden, ob wir von „leiblichem Wissen“ sprechen, oder von „theoretischem Wissen“. „Leibliches Wissen“ wird schon beim Hören und im wortlosen Nachahmen von Gesten geteilt. Hierbei geht es um Musik als Körpersprache (**Leibbilden**). „Theoretisches Wissen“ liegt einer anderen Form zu Grunde, der Zeichensprache. In der Musik entspricht dem ein Teilen des Wissens um Harmonielehre oder Notensemantik, also allem, was sich mit Worten eindeutig sagen lässt (**Notenbilden**).

Meine Überlegungen verstehen sich als (technik-)philosophische Perspektive. Ich werde zuerst drei „Wissensformen“ mit Blick auf die europäische Philosophiegeschichte herausarbeiten: „Leibliches Wissen“ in seinen zwei Unterformen („Sensomotorik“ und „Perzeption/Aisthesis“), sowie „theoretisches Wissen“. Danach skizziere ich den Ansatz „hermeneutischer Epistemologie“. Damit ist ein philosophisches Konzept gemeint, durch welches das Teilen musikalischen Wissens allgemein erklärt werden kann. „Kulturen des Teilens von Wissen“ möchte ich darauf aufbauend mit Blick auf klassische indische und europäische Musik, sowie das Internet diskutieren. Um die Unterschiede zwischen einem Teilen musikalischen Wissens in Indien und Europa darzustellen, führe ich das Konzept „epistemologischer Strukturen“ ein. Ich möchte zeigen, dass beim Lernen und Leben jeder Musik das Teilen aller drei „Wissensformen“ eine wichtige Rolle spielt, wobei die kulturellen Unterschiede an der jeweiligen Gewichtung deutlich werden. Klassische indische Musik ist nicht so stark von „Wissen theoretischer Form“ durchzogen, wie europäische. Das Teilen „leiblichen Wissens“ findet hier höhere Anerkennung, was sich im Kulturideal der Improvisation abbildet. In Europa dominiert das Kulturideal der Komposition.

Auch in anderen Bereichen europäischer Kultur (Ingenieurwesen, Informatik usw.) prägt Teilen „theoretischen Wissens“ das Selbstverständnis von Technik-Experten. Für Techniknutzer muss das aber nicht gelten. Nicht zuletzt die vielfältigen visuellen Displays führen im Gebrauch zu einer kulturellen Aufwertung sinnlicher Orientierung im Alltag. Mit dem Internet könnte ein Verbreiten neuer sinnlicher Kompetenzen verbunden sein, derer sich junge Generationen weltweit und kulturübergreifend im gemeinsamen Umgang mit Computern ermächtigen. Neben „visuellen Kompetenzen“ geht es auch um „akustische Kompetenzen“, also die Fähigkeit „weltweit zu hören“ (**Onlinebilden**). Ich schlage vor, von einer „Globalisierung sinnlichen Wissens“ zu sprechen. Denn wenn diese Kompetenzen weitergegeben, also *geteilt* werden, dann entsteht neues *Wissen*. Nicht nur in der Musik kann es so zu sinnlichen Traditionsverlusten und Neuanfängen kommen. Auf der anderen Seite werden traditionelle kulturelle Horizonte weiterhin das Bilden und Teilen spezialisierten musikalischen wie technischen Expertenwissens weltweit unterschiedlich prägen.

„Wissensformen“

Ich möchte zuerst mit Blick auf die europäische Philosophiegeschichte drei „Wissensformen“ einführen. Meine Perspektive ist eine (technik-)philosophische, ich baue also Brücken. Es geht dabei nicht nur im Sinne traditioneller Klassikerinterpretation um das historisch angemessene Auslegen philosophischer Texte. Die Brücke überwölbt immer auch den gedanklichen Graben zwischen 2.500 Jahren Philosophiegeschichte, sowie alltäglichen Fragestellungen der Gegenwart. Letztere sind oft technisch oder naturwissenschaftlich hervorgerufen. Meine Betrachtungen zu „Kulturen des Teilens von Wissen“ drehen sich um Musik. Denn ich bin von einem Umstand überzeugt, den Georg Mohr auf folgende Worte gebracht hat:

> „In einem noch weitergehenden Sinne als es bei vielen anderen Themenbereichen akademischer Philosophie der Fall ist, ist die Musik sowohl vitaler Teil des menschlichen Alltags als auch Gegenstand hoch spezialisierter Wissenschaft.“ (Mohr 2011, S. 1318)

Gewinnen wir also Klarheit über „Kulturen des Teilens musikalischen Wissens“, dann sind damit auch Einsichten des Teilens im alltäglichen Leben und in hoch spezialisierten Wissenschaften verbunden. Musik ist ein Spiegel menschlicher Kultur und somit auch ein Spiegel des kulturellen Teilens.

Oft stehen die platonischen Dialoge *Theaitetos* und *Menon* als *die* Quellen des Konzeptes propositionalen Wissens am Anfang. Klaus Rehkämper und Thomas Wachtendorf drücken diesen Umstand so aus:

> „[…] Im Dialog *Menon* […] bietet Platon eine Definition an, die sich bis in die heutige Zeit bewährt hat. Wissen wird als propositionales, sprachliches Wissen verstanden und entspricht wahrem, gerechtfertigtem Glauben. Eine Person S weiß, dass p, genau dann, wenn
> (1) p wahr ist,
> (2) S p glaubt und
> (3) S eine Rechtfertigung für p hat.“ (Rehkämper & Wachtendorf 2009, S. 79)

Diese Wissensdefinition legt Edmund Gettier seinem 1963 erschienen Aufsatz *Is justified true Belief Knowledge?* zu Grunde und stößt damit Debatten zu notwendigen und hinreichenden Bedingungen „theoretischen Wissens“ an (vgl. Baumann 2006, S. 40ff oder Rehkämper & Wachtendorf 2009, S. 89ff). Für meine Betrachtung ist zunächst der Verweis auf Platon wichtig. Dieser findet sich in der ersten Fußnote: „Plato seems to be considering some such definition at *Theaetetus* 201, and perhaps accepting one at *Meno* 98.“ (Gettier 1963, S. 121) Im *Menon*-Dialog, 97e-98a, heißt es:

> „Denn auch die richtigen Vorstellungen sind eine schöne Sache, solange sie bleiben, und bewirken alles Gute; lange Zeit aber pflegen sie nicht zu blei-

> ben, sondern gehen davon aus der Seele des Menschen, so daß sie doch nicht viel wert sind, bis man sie bindet durch Beziehung des Grundes.“ (Platon 2005, S. 591)

„Binden“ „richtiger Vorstellungen“ an einen „Grund“ kann interpretiert werden als „Rechtfertigen“ eines „wahren Glaubens“. Auf dieser Auslegung des *Menon* ruhen die analytischen Debatten im Fahrwasser Edmund Gettiers. Weiter heißt es bei Platon: „Und dies, Freund Menon, ist eben die Erinnerung, wie wir im Vorigen zugestanden haben.“ (Ebd.) Platon spielt auf seine Ideenlehre an, nach der eine Seele vor der leiblichen Geburt die wahren und überzeitlichen Ideen schaut. Im sinnlichen Leben ist das Binden einer wahren Vorstellung ein Wiedererinnern an jene theoretischen Ideen. *Menon* 81d: „Denn das Suchen und Lernen ist demnach ganz und gar Erinnerung.“ (Ebd., S. 541) Die Rolle des menschlichen Leibes wird dabei aber empfindlich übersehen, wodurch „Wissen“ und „Erinnerung“ keine Thematisierung als Formen leiblicher Kompetenz finden.

1966 veröffentlicht Michael Polanyi im ersten Kapitel von *The Tacit Dimension* (dt. *Implizites Wissen*) eine bündige Zusammenfassung seiner Wissenschaftsphilosophie, wobei er in Auseinandersetzung mit Platons *Menon* einen anderen Ansatz entwickelt. Denn er fragt nach den *vor*sprachlichen leiblichen Grundlagen wissenschaftlichen Forschens, also nach so etwas wie einem persönlichen Instinkt-Wissen (vgl. Hug & Perger 2003, Irrgang 2001 oder Neuweg 2004). Die entscheidende Frage läuft darauf hinaus, was von der Tragweite gesprochener Worte erwartet wird. Prägend für analytische Erkenntnistheorien ist eine leibvergessene Erwartung, nach der sich Wissen sprachlich exakt auf einen Begriff bringen lässt. Auf der anderen Seite prägt gleichzeitig *vor*sprachliches Problem-Wissen bzw. „inneres Auge“, „Intuition“, „Forscherinstinkt“ oder „Bauchgefühl“ grundsätzlich menschliches Erkennen (vgl. Dreyfus & Dreyfus 1987, Ferguson 1993 oder Vincenti 1990). Polanyi schreibt:

> „Denn Platons *Menon* demonstriert zwingend, daß wir kein Problem erkennen oder seiner Lösung zuführen könnten, wenn alles Wissen explizit, das heißt klar angebbar wäre. Wenn also nun doch Probleme existieren und Entdeckungen gemacht werden, so läßt sich daraus umgekehrt schließen – und auch das wird im *Menon* gezeigt –, daß wir von Dingen, und zwar wichtigen Dingen wissen, ohne daß wir dieses Wissen in Worte fassen könnten.“ (Polanyi 1985, S. 29)

Edmund Gettier und Michael Polanyi ziehen offensichtlich zwei unterschiedliche Schlüsse aus Platons *Menon*. Propositionales Wissen („wahrer, gerechtfertigter Glauben“ bei Gettier) ist eine Seite der Medaille, die ich als „Wissen theoretischer Form“ bezeichnen möchte. Mit Polanyis Deutung ist auf der anderen Seite das Konzept impliziten Wissens verbunden. Ich möchte hier von „Wissen leiblicher Form“ sprechen. Beide „Wissensformen“ gehen einher mit je eigenen Formen des Erinnerns.

> „Die Lösung, die Platon für diese Paradoxie anbot, bestand darin, daß alles Entdecken ein Wiedererinnern an früheres Leben sein sollte. Diese Erklärung ist kaum je akzeptiert worden, aber es wurde auch kaum je eine andere Lösung vorgebracht.“ (Ebd.)

Hierin liegt die Pointe. Platon scheint die Rolle des menschlichen Leibes soweit abzuwerten, dass er durch seine Seelenwanderungslehre „leibliches Wissen“ auf vergessene theoretische Ideen reduzieren will. Persönliches Erinnern an Körpergesten, sinnliche Wahrnehmungen oder individuell erlebte Episoden blendet er aus. An dem Punkt setzt Polanyi an. Sein Entwurf geht mit einer epistemischen Anerkennung leiblicher Kompetenzen über die Philosophie Platons hinaus. Das lässt sich mit drei Zitaten aus *Knowing and Being* illustrieren. Zuerst ist Wissen demnach kein statischer Begriff („wahrer, gerechtfertigter Glauben“), sondern ein aktiver Prozess: „Knowledge is an activity which would be better described as a process of knowing.” (Polanyi 1969, S. 132) Die Erläuterung eines Problems bzw. Objektes ist verbunden mit dem Meistern bestimmter Fertigkeiten: „There is a close analogy between the elucidation of a comprehensive object and the mastering of a skill.” (Ebd., S. 123) Damit einher geht die enge Verbindung von Epistemologie und Hermeneutik, denn Kompetenzen, Wissen und Verstehen sind im vorsprachlichen Bereich eng verzahnt:

> „Though we may prefer to speak of *understanding* a comprehensive object or situation and of *mastering* a skill, we do use the two words nearly as synonyms. Actually, we speak equally of *grasping* a subject or an art. A peculiar combination of skillful doing and knowing is present in the working of our senses.” (Ebd., S. 126)

Kompetenzen und Sinnlichkeit erhalten eine grundsätzliche epistemische Aufwertung. „Wissen leiblicher Form“ ist ein eigener Bereich, der sich nicht auf mögliche Rechtfertigungsfunktionen für propositionales „Wissen theoretischer Form“ reduzieren lässt. An diese Einsicht schließt Bernhard Irrgang methodische Überlegungen an:

> „Kompetenzen sind also aus der Perspektive der Postphänomenologie der Schlüsselbegriff für menschlich-leibliche Geistigkeit, die bis in die Emotionalität hineinreicht und nicht Selbstbewusstsein oder logisches Schlussfolgern. Implizite und explizite Kompetenzen geistiger Art ermöglichen nicht nur Praxis, sondern ein Sich Verständigen Können über Praxis schon vor der expliziten Sprachfähigkeit […].“ (Irrgang 2009a, S. 61)

Irrgang entwickelt eine phänomenologisch-hermeneutische Philosophie des menschlich-leiblichen Geistes. Dabei bilden nicht Bewusstsein und propositionales Wissen das alleinige methodische Fundament einer aktuellen Phänomenologie (nach Don Ihde „*Post*phänomenologie“ [Ihde 1993]), sondern auch das von Michael Polanyi gesehene implizite Wissen. Diese methodischen Überlegungen reichen zurück auf eine epistemische Wende,

also die verstärkte philosophische Beachtung von „Wissen leiblicher Form“ seit Anfang/ Mitte des 20. Jahrhunderts. Hierzu finden sich ideengeschichtliche Wurzeln in der Technikphilosophie des Frühwerkes von Martin Heidegger (Chiappe 2010, Corona & Irrgang 1999, Heidegger 2002, Ders. 2006, Irrgang 2010, Luckner 2008). Auch das Spätwerk Ludwig Wittgensteins spiegelt diesen Prozess (vgl. Wittgenstein 1970, Ders. 2006, Funk 2010 oder Gröbl-Steinbach 2000). Thomas Rentsch hat das so formuliert:

> „An die Stelle der klassischen Ontologie, Bewusstseins- und Transzendentalphilosophie wie auch Semantik tritt bei beiden [Wittgenstein und Heidegger] der Rekurs auf die unhintergehbare *lebensweltliche Alltagspraxis* und das in ihr implementierte Hintergrundwissen. Mit diesem Rekurs sind zentrale Elemente des *Pragmatismus* bzw. einer pragmatischen Analyse der Sinnkonstitution verbunden.“ (Rentsch 2003, S. 15)

„Alltagspraxis“ und „implementiertes Hintergrundwissen“ verweisen auf implizites Wissen. Damit ist nicht das platonische Erinnern an überzeitliche Ideen verbunden, sondern im praktischen Handeln erschließbares Kennen und Können. Dem entspricht Bilden und Einprägen sensomotorischer Bewegungsabläufe. Ein solches leibliches Erinnern geschieht nicht willkürlich, sondern als technische Praxis immer in Interaktion mit einer konkreten, kulturellen und sozial geformten Umgebung. Der menschliche Leib ist dabei gekennzeichnet durch herausragende Feinmotorik (Kehlkopf, opponierbarer Daumen usw.), sowie die entsprechenden Gedächtnisbereiche. So ergibt sich der Unterschied zu Primaten auch durch ein leibliches Erinnern auf der Ebene impliziten Wissens:

> „Es fehlen Affen offensichtlich die Möglichkeit, komplexe Bewegungen zeitlich präzise zu längeren Handlungsketten zusammenfügen und zu erinnern. Diese Fähigkeit ist allerdings nicht nur nötig, um Klavier spielen zu können, sondern um Silben zu Wörtern und Wörter zu prinzipiell endlosen Folgen von Sätzen zusammenzufügen.“ (Irrgang 2009a, S. 49)

Ich schlage vor, „Wissen leiblicher Form“ in zwei Unterformen zu gliedern, wobei die eine „Wissen sensomotorischer Form“ darstellt. Damit ist Know-How handwerklicher oder künstlerischer Körper-Fertigkeiten gemeint. Daneben gibt es „Wissen perzeptiver/aisthetischer Form“, oder kurz „sinnliches Wissen“. Dieses ist mehr als ein Wissen um Körpermotorik, wenngleich es mit diesem Hand in Hand geht. Wer eine Bewegung weiß, der weiß eine Wahrnehmung und umgekehrt. Mit den Worten Alva Noes:

> „Perceptual experience acquires content thanks to our possession of bodily skills. *What we perceive* is determined by *what we do* (or what we know how to do); it is determined by what we are *ready* to do. In ways I try to make precise, we *enact* our perceptual experience; we act it out.” (Noe 2004, S. 1)

Diese Überlegung ist selber epistemischer Gestalt, denn mit einer Anerkennung der Aktivität von Wahrnehmung gehen auch Überlegungen über vorsprachliches Wissen um diese

Aktivität einher. Sinnlichkeit ist nicht nur eine mögliche Rechtfertigung für propositionales Wissen, Wahrnehmung ist neben „sensomotorischem Wissen“ eine eigene Form aktiven „leiblichen Wissens“.

Hier greifen zwei Fälle ineinander: 1. „perzeptives Wissen“ als allgemeines leibliches Wahrnehmungswissen und 2. „aisthetisches Wissen“ als spezifisches Wahrnehmungswissen um Schönheit. Betrachten wir das altgriechische Wort „aisthêsis“. Thomas Schirren schreibt:

> „*a.*[isthêsis] ist zunächst das ‹Merken, Spüren, Vernehmen, Erkennen›, seit Platon generalisierend ‹sinnliche Wahrnehmung›. Die Bedeutungsentwicklung ist durch die platonisch-aristotelische Philosophie bestimmt, die zwischen sinnlicher Erfahrung und sinnesenthobenem Denken trennt.“ (Horn & Rapp 2002, S. 23)

Eine eher neuzeitliche Verdinglichung, also die Beschränkung von „Ästhetik“ auf einen Kunst schönen Gegenstand, geht damit nicht zwangsläufig einher. Auch wenn sich das vielleicht nicht aus dem Werk Platons direkt ergeben mag, so denke ich doch, sinnliches Wissen als eine grundsätzlich eigene Gestalt menschlichen Kennens und Könnens philosophisch berücksichtigen zu dürfen (Funk 2011). Die platonisch-aristotelische Trennung zwischen sinnlicher Erfahrung und sinnesenthobenem Denken muss nicht gleichzeitig bedeuten, dass es nur sinnesenthobenes Wissen gäbe.

Ich möchte das am Beispiel des Klavierspielens illustrieren. Wenn ein Pianist Noten als Klänge sieht, dann ist das „perzeptives Wissen“. Es ist ein Wissen um das aktive Wahrnehmen Können, zum Beispiel von visuellen und akustischen Gestalten. Darauf baut sein „aisthetisches Wissen“ auf, also das Kennen und Können *schöner* Klänge. Das ist mehr als ein Erfassen der Gestalt von Notentexten oder Tönen. Es ist ein Erfassen sozialer und kultureller Wissenshorizonte im sinnlichen Umgang mit Schönheit. Die Fingerfertigkeiten und Spieltechniken des Pianisten sind „sensomotorisches Wissen“ und schließlich das Kennen der theoretischen Gesetze der Notensemantik oder Harmonielehre (Intervalle, Kadenzen usw.) ist „theoretisches Wissen“. Bei einem Meister des Klavierspiels greifen diese „Wissensformen“ unausgesprochen ineinander. Nur „theoretisches Wissen“ könnte er gegebenenfalls sprachlich eindeutig äußern. „Perzeptives Wissen“ und „aisthetisches Wissen“ sind eng verflochten, weshalb ich zur Vereinfachung von „Wissen perzeptiver/ aisthetischer Form“ sprechen möchte:

<table>
<tr><td colspan="4">Praktisches Wissen (= musikalisches Wissen, technisches Wissen usw.)</td></tr>
<tr><td colspan="3">Wissen leiblicher Form (= implizites Wissen)</td><td rowspan="3">Wissen theoretischer Form</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Wissen sensomotorischer Form</td><td colspan="2">Wissen perzeptiver/aisthetischer Form</td></tr>
<tr><td>Perzeptives Wissen</td><td>Aisthetisches Wissen</td></tr>
<tr><td>Fingerfertigkeit bzw. Körpertechnik</td><td>Klänge allgemein wahrnehmen können</td><td>Klänge als „schön“ (soziale ästhetischen Orientierung) handhaben können</td><td>Theorie der Intervalle oder Notensemantik</td></tr>
<tr><td colspan="3">vorsprachlich, leiborientiert</td><td>begriffszentriert</td></tr>
</table>

Abbildung 1: „Wissensformen“

„Praktisches Wissen“, also das musikalische Wissen eines Meisterpianisten oder das technische Wissen eines Meisters der Ingenieurkunst, entsteht aus einem spezifischen Ineinander „leiblichen Wissens“ und „theoretischen Wissens“. Im blau hervorgehobenen Bereich findet sich die Dreiteilung derjenigen „Wissensformen“, die ich weiterhin betrachten möchte. Die grün unterlegte Zeile bezieht sich auf Wissen des Klavierspielers. „Wissen sensomotorischer Form“ und „perzeptives Wissen“ sind eng ineinander verflochten. Wenn wir etwas feinmotorisch tun können, dann können wir immer auch etwas dem entsprechend wahrnehmen. Das Wort „Sensomotorik“ verweist auf ein Ineinander von „Wahrnehmung“ und „Aktion“, weshalb diese Überlappung durch kursive Schriftart in der Tabelle dargestellt wird. „Aisthetisches Wissen“ baut darauf auf. Es ist mit Unterstreichung markiert, um „aisthetisches Wissen“ als tiefste menschlich-leibliche Form persönlicher Orientierungensgewissheiten zu kennzeichnen. Diese lassen sich nicht in humanoide Roboter implementieren, denn es ist noch zu wenig über die biologischen und organischen Grundlagen des Lernens und Teilens „aisthetischen Wissens“, sowie dessen technische Anwendbarkeit bekannt. Sensomotorik, Perzeption und Aisthesis sind Aspekte vorsprachlichen, impliziten „Wissens leiblicher Form“. Propositionales „Wissen theoretischer Form“ ist demgegenüber begriffszentriert. Um die Brücke zu „Kulturen des Teilens“ zu bauen, geht es im nächsten Abschnitt um eine kurze Skizze des Konzeptes „hermeneutischer Epistemologie“.

„Hermeneutische Epistemologie“

„Hermeneutische Epistemologie“ ist ein erkenntnisphilosophisches Konzept, das sich nicht nur auf *eine* begriffliche Formenanalyse propositionalen Wissens beschränkt. Alle drei „Wissensformen“ werden betrachtet. Dabei lässt sich „Wissen theoretischer Form“

analytisch beschreiben. Implizites „leibliches Wissen“ ist jedoch vorsprachlicher Gestalt, weshalb es interpretierend betrachtet wird. Der griechische Götterbote „Hermes“ steht dabei Pate für die Wortform „Hermeneutik“. So wie „Hermes“ Licht ins Dunkel der göttlichen Weisungen bringt, leuchtet „hermeneutische Epistemologie“ die sprachliche Dunkelheit „leiblichen Wissens“ aus. Es geht also um ein philosophisch reflektiertes sprachliches Modellieren stillen Kennens und Könnens. Philosophie muss angemessene Beschreibungsformen für leibliche Gesten liefern können. Das ist Interpretieren, weniger Analysieren. Wie das mit Blick auf die europäische Philosophiegeschichte aussehen kann, habe ich im vorangehenden Abschnitt skizziert. Insofern ist „hermeneutische Epistemologie“ nicht das Gegenteil analytischer Erkenntnistheorie, sondern beide Methoden greifen konstruktiv ineinander.

Neben der Berücksichtigung aller drei „Wissensformen“ geht es auch um eine Betrachtung verschiedener „epistemischer Horizonte“, die „Kulturen des Teilens von Wissen“ weltweit und historisch unterschiedlich prägen. Besonders das Teilen impliziten „Wissens leiblicher Form“ ist stark durch den jeweiligen kulturellen und sozialen Rahmen geprägt. Auch damit geht „hermeneutische Epistemologie“ über analytische Erkenntnistheorien hinaus, ohne diese zu ignorieren. Wie bereits dargelegt, ist jede „Wissensform“ eng mit einer je eigenen Erinnerungsform verbunden. Philosophisch heißt das: „Spezifisch menschlich ist das Umgehen-Können mit dem Umgehen-Können, die Möglichkeit zu metarepräsentationalen Phänomenen, die aktive Aufmerksamkeit auf das eigene Handeln wie die eigene Erinnerung.“ (Irrgang 2009a, S. 69) Als Menschen wachsen wir demnach in eine konkrete kulturell geprägte Welt hinein, an der wir uns lernend abarbeiten, wodurch wir kreativ Handlungsräume erschließen. Wir lernen innerhalb eines „epistemischen Horizontes“ mit der Umgebung, uns selbst und anderen Menschen umzugehen. Dieses Umgehen ist ein Handhaben der drei „Wissensformen“:

Abbildung 2: „hermeneutischer Epistemologie“

„Umgehen Können mit…“ meint kreative Subjektivität des menschlich-leiblichen Geistes, also das, was ein Mensch in sozialer, sprachlicher und technischer Interaktion aus sich und seinem Leben macht. Der äußere Kreis mit den drei „Wissensformen“ bildet eine Heuristik, nach der „Kulturen des Teilens von Wissen“ sprachlich modelliert werden können. Es ist also ein Schema, durch welches sich der kulturelle Rahmen beschreiben lässt, in dem sich konkrete Menschen kennend und könnend entwerfen. Damit ist es möglich, den „epistemischen Horizont“ zu bestimmen. Wie das im Detail aussieht, soll in den nächsten Abschnitten am Beispiel der Musik dargestellt werden.

„Epistemologische Strukturen“

Ich möchte am Beispiel des Klavierunterrichts aufzeigen, was „epistemologische Strukturen“ sind. Denn dadurch lassen sich die Möglichkeiten „hermeneutischer Epistemologie“ weiter entfalten und „Kulturen des Teilens von Wissen“ betrachten. Denken wir an einen Klavierschüler. Der Lehrer legt ihm ein Notenblatt ins Blickfeld und beide verständigen sich zuerst über die Tonart. Was sich nun abspielt, bewegt sich im Bereich „theoretischen Wissens“, denn beide werden intellektuell reflektieren, auf welche Dur- oder Molltonart eine bestimmte Anzahl der Vorzeichen verweist („Wissen theoretischer Form“). Als nächstes bittet der Lehrer seinen Schüler, den ersten Takt zu spielen. Nun geht es nicht

mehr um ein theoretisches Erkennen der Tonart, sondern Umgehen mit dem eigenen Körper und der Tastatur. Der Schüler führt seine Finger auf eine bestimmte Weise und mit einer bestimmten Spieltechnik über die Tasten („Wissen sensomotorischer Form"). Nach einigen Wiederholungen und Hinweisen gelingt der erste Takt fließend, so dass der Lehrer nun sagt: „Höre doch einmal genau hin, hat der Komponist das so gemeint?" Nicht die Körpertechnik oder das theoretische Erfassen der Tonart, sondern sinnliches Verstehen und Einfühlen in den Komponisten und das Klavierwerk stehen jetzt im Mittelpunkt. Wird der Lehrer die Artikulation des Schülers korrigieren, dann teilt er sinnliches Wissen („Wissen perzeptiver/aisthetischer Form"). Am Ende der Stunde könnte er wieder fragen: „Welche Kadenz liegt diesem Takt zu Grunde?" Der Schüler würde intelligibel reflektieren und eine Zeichenfolge (etwa „I-IV-V-I") aussprechen („Wissen theoretischer Form"). Dieses Beispiel verweist auf folgende „epistemologische Struktur":

Theorie ⟹ Sensomotorik ⟹ Perzeption/Aisthesis ⟹ Theorie.

Durch die kulturelle Interaktion zwischen Lehrer und Schüler wurde im zeitlichen Verlauf zuerst „Wissen theoretischer Form" geteilt (Tonart), dann „Wissen sensomotorischer Form" (Körpertechnik), dann „Wissen perzeptiver/aisthetischer Form" (klanglicher Ausdruck) und am Ende der Stunde wieder „Wissen theoretischer Form" (Kadenz). „Epistemologische Strukturen" oder „Wissensstrukturen" sind demnach Skizzen der Versprachlichung kultureller Praxis, innerhalb derer das Teilen einer „Wissensform" ein Vorwissen für das folgende Teilen einer anderen „Wissensform" prägt. „Epistêmê" meint „Wissen" und „Logos" meint „Wort". Es sind also Strukturen, mit denen „Wissen" auf „Worte" gebracht wird, also „epistemologisch". Der hier vorgeschlagene Ansatz „epistemologische Struktur" muss vom Gebrauch desselben Wortes bei Edmund Kösel (Kösel 2007, S. 231ff) und Dietrich Dörners Wortform „epistemische Strukturen" (Dörner 1987) unterschieden werden. Weder Kösel noch Dörner sind mit meinen Betrachtungen zu wiederlegen. Der philosophisch motivierte Horizont verweist auf eine ähnliche Wortform, diese wird aber methodisch anders eingebettet. Technikhermeneutik in Verbindung mit Technikphänomenologie, wie sie im deutschsprachigen Raum vor allem von Hans Lenk, Hans Poser, Walther Zimmerli und Bernhard Irrgang vertreten wird (vgl. zum aktuellen Überblick Irrgang 2009b, S. 7ff) ist die Interpretation und Reflexion kulturellen technischen Handelns. Philosophie muss sprachlich präzise Aufhellung konkreter praktischer Phänomenbereiche reflektieren können. Technikphilosophie meint dabei auch gerade im interkulturellen Diskurs, wo verschiedene Sprach-, Körper- oder Technikkulturen aufeinander treffen, interpretierend zu vermitteln und Orientierung bieten zu können.

So lässt sich also mit einem theoretischen Vorverständnis (Tonart) „sensomotorisches Wissen" (Körpertechnik) teilen, oder auch umgekehrt: wir treten mit einem leiblichen Vorverständnis an das Teilen „theoretischen Wissens" heran. Entsprechend der drei „Wissensformen" gibt es neun „epistemologische Strukturen", die sich zu beliebig langen Ketten kombinieren lassen:

Form/Horizont des Vorwissens	Form des (mit)geteilten Wissens	Nr.
Perzeption/Aisthesis ⟹	Perzeption/Aisthesis	1
	Sensomotorik	2
	Theorie	3
Sensomotorik ⟹	Perzeption/Aisthesis	4
	Sensomotorik	5
	Theorie	6
Theorie ⟹	Perzeption/Aisthesis	7
	Sensomotorik	8
	Theorie	9

Abbildung 3: „epistemologischen Strukturen“

Im nächsten Schritt möchte ich diesen philosophischen Entwurf auf Teilen musikalischen Wissens in Indien und Europa anwenden.

Wissen = Kultur = Musik: über Leibbilden und Notenbilden

Ich gehe von folgender Annahme aus: Wissen = Kultur. Es gibt also nicht *das eine* „kulturelle Wissen“ oder *das eine* „Wissen einer Kultur“, sondern Kulturen sind „epistemische Horizonte“. Diese Horizonte prägen, wie wir uns lernend und teilend orientieren. In einigen Kulturen spielt demnach das Teilen „theoretischen Wissens“ (etwa Nr. 9: Theorie ⟹ Theorie) eine herausragende Rolle, in anderen wird hingegen das Teilen „leiblichen Wissens“ (etwa Nr. 1: Perzeption/Aisthesis ⟹ Perzeption/Aisthesis) stärker praktiziert. „Theoretisches Wissen“ wird begrifflich tradiert, „leibliches Wissen“ (Sensomotorik und Perzeption/Aisthesis) wird im gelingenden sozialen Handeln bewährt und schon im schweigenden Nachahmen geteilt. Was bedeutet das für „Kulturen des Teilens musikalischen Wissens“? Im Vergleich europäischer und indischer Musik hat Ronald Kurt folgende Worte gefunden:

> „Wenn Musik als Ausdruck von Kultur verstanden werden kann, dann ließe sich dieser Gegensatz so verallgemeinern: Klassische indische Musik spiegelt das Konzept der Improvisation als Kulturideal – klassische europäische

> Musik spiegelt das Konzept der Komposition als Kulturideal.“ (Kurt 2009, S. 184)

Ich denke, die Formulierung „Musik als Ausdruck von Kultur“ ist richtig gewählt. Es ließe sich entsprechend der hier darzustellenden Gleichsetzung von Wissen und Kultur auch sagen: „Musik als Ausdruck von Wissen“. Mit Improvisation als Kulturideal ist eine Betonung des Teilens „leiblichen Wissens“ in Indien ausgesprochen. Wer improvisiert (natürlich gibt es nicht *das eine* Improvisieren), rückt implizites Wissen ins Zentrum seines musikalischen Selbstseins. Mit andern Worten: eine Kultur, die persönlichen, gefühlsbetonten und leiblichen Ausdruck hervorhebt, betont auch Bilden und Teilen „leiblichen Wissens“ stärker. Markus Schmidt konzentriert die Essenz nordindischer Musikästhetik so:

> „Wollte man deren Kern in einem Satz zusammenfassen, so ließe sich sagen, dass ihr Hauptaugenmerk auf der Interaktion zwischen Werk und Rezipienten liegt, unter spezieller Berücksichtigung des emotionalen Erlebens von Kunst.“ (Schmidt 2006, S. 2; vgl. auch Ebd., S. 5–13)

In Europa eher der umgekehrte Fall: Komposition als Kulturideal meint eine Betonung von „Wissen theoretischer Form“. So prägen hier die Logiken der Intervalle oder Kadenzen der Notensemantik und Harmonielehre stärker das musikalische Selbstbild. Stefan Lorenz Sorgner nähert sich in seinen einführenden Betrachtungen zur *Musik in der antiken Philosophie* mit folgenden Worten: „Musik ist eine *technê*, bei der ein enger Bezug zu Zahlen besteht.“ (Sorgner 2010, S. 16) Mit Blick auf die pythagoreisch-platonische Tradition kommt es in der europäischen klassischen Musik zu einer Aufwertung von Zahlenverhältnissen. Diese führen zu einer starken theoretischen Einbettung leiblichen musikalischen Ausdrucks, wodurch Teilen „theoretischen Wissens“ eine dominante Rolle zukommt. Einen ähnlichen Gedanken formuliert Bernhard Irrgang: „In der abendländischen Tradition kam es zu einer Überschätzung von Selbstbewusstsein und Rationalität.“ (Irrgang 2009a, S. 161) Epistemologisch heißt das:

> „Die abendländische Philosophie beruht auf einer Überbetonung propositionalen Wissens und ist objektfixiert. Insofern ist es nicht verwunderlich, das experimentelle Naturwissenschaften in diesem Kulturkreis entstanden.“ (ebd., S. 109)

Ich würde ergänzen: es ist darum auch nicht verwunderlich, dass in diesem Kulturkreis auf Grundlage einer herausragend komplexen Harmonielehre auskomponierte Musik entstanden ist. Insofern stellt **Notenbilden** ein Ideal europäischer Musik dar, wodurch das Teilen „theoretischen Wissens“ betont wird. **Leibbilden** wird in Indien eher idealisiert, womit eine Aufwertung des Teilens „leiblichen Wissens“ einhergeht:

„epistemologischer Horizont“ in Europa: Ideal des **Notenbildens**	„epistemologischer Horizont“ in Indien: Ideal des **Leibbildens**
Umgehen Können mit… • Wissen perzeptiver/ aisthetischer Form • Wissen sensomotorischer Form • **Wissen theoretischer Form**	Umgehen Können mit… • **Wissen perzeptiver/ aisthetischer Form** • Wissen sensomotorischer Form • Wissen theoretischer Form

Abbildung 4: „epistemologische Horizonte“ im interkulturellen Vergleich

Die Betonung und Idealisierung des Bildens und Teilens der zu Grunde liegenden „Wissensformen“ ist unterschiedlich. Das heißt aber nicht, dass die Form „leiblichen Wissens“ in allen Kulturen immer gleich gefüllt ist. In Indien wird anders gehört, als in Europa. Vielleicht mag diese Beobachtung bis zur Einführung des Internet gelten. Aber bringt nicht eben die Kommunikationsrevolution durch das neue Medium auch ein Aufweichen der Grenzen jener über Jahrhunderte entstandenen musikalischen Traditionen mit sich? Werden die Unterschiede zwischen kulturellen Traditionen des Hörens, somit des Bildens und Teilens „leiblichen Wissens“, durch das Internet in einer neuen „Globalkultur“ aufgelöst? Diese Frage möchte ich abschließend diskutieren.

Onlinebilden: „Globalisierung“ sinnlichen Wissens durch das Internet?

„Globalisierung“ meint „Verdichtung von Prozessen“, die zum Teil weit in der Menschheitsgeschichte zurück reichen. Prozesse des Teilens sinnlicher Wahrnehmung über weite geografische Distanzen hinweg dürfte es schon seit Jahrtausenden geben. Mit jedem Gütertausch geht auch ein Tausch von Sinnlichkeit einher. So wird nicht nur ein Gewürz geteilt, sondern damit immer auch ein Geschmack. Es werden auch nie nur Musikinstrumente über Kulturgrenzen hinweg geteilt, sondern damit immer auch Hören und Körperbewegungen. Mit dem Internet und der weltweiten Verbreitung von Computern könnte nun eine neue Qualität des globalen Teilens „perzeptiven/aisthetischen Wissens“ verbunden sein, die zu regionalen Traditionsverlusten aber auch zu Neuanfängen im *Alltagsleben* führt. Bernhard Irrgang stellt dies in seiner *Internetethik* als einen „Technologie induzierten Wertewandel“ dar (Irrgang 2011). Wird dadurch die in Europa und Indien unter-

schiedliche Idealisierung und Gewichtung der drei „Wissensformen“ hinfällig? Löst sich das Teilen und Bilden kommender Generationen in einer einzigen riesigen Globalkultur ohne jeden Traditionsbezug auf?

Computerdisplays vermitteln eine bestimmte Weise des Sehens, verlangen von Nutzern also eine bestimmte „visuelle Kompetenz“ (vgl. zur aktuellen Diskussion Hug & Kriwak 2011). Gleichzeitig begegnen uns im Internet vielfältige Eindrücke aus allen bekannten Kulturen der Erde als bunte Bilder auf einem Display. Don Ihde hat hierfür den Begriff „Pluriculture“ gebraucht (Ihde 1993, S. 56ff). Wir lernen also verschiedene Kleidungsstile oder Körperkulturen wie nebeneinander gewürfelte Puzzlesteine zu sehen. Ähnliches dürfte für Musik gelten. Prozesse des Verbreitens und Teilens auch regionaler Musik(kulturen) erfahren eine grundsätzliche Verdichtung, und damit auch das Teilen „perzeptiven/aisthetischen Wissens“. Internet verteilt Sehen und Hören in kürzester Zeit über weite Distanzen. Für Techniknutzer weltweit könnte das bedeuten, dass es vor allem um die Herausforderung des (lebenslangen) Lernens neuer perzeptiver/aisthetischer leiblicher Kompetenzen geht. Gemeint ist ein sinnliches Orientieren-Können, etwa im Umgang mit graphischen Oberflächenstrukturen (Desktop, Touchscreen usw.). Was bedeutet das für die Idealisierung des Bildens und Teilens propositionalen „Wissens theoretischer Form“ in Europa? Mit Blick auf Aristoteles stellt Wolfgang Welsch fest:

> „Zweifellos gewinnt das Sinnenhafte modern zunehmend an Bedeutung. Die Rationalitäts-Dominanz, die von der Ebene der Wissenschaft über die technisch-administrative Sphäre bis zur Lebenswelt reicht, steht dem nur scheinbar entgegen, wirkt in Wahrheit gerade als Ernötigungs- und Verstärkungsfaktor der zu prognostizierenden aisthetischen Progression. Die Achsen künftigen Verstehens und Handelns werden wesentlich sinnlich signiert sein.“ (Welsch 1987, S. 19)

Welsch scheint dabei eine ähnliche Absetzbewegung aus einem positivistisch enggeführten, theorielastigen kulturellen Selbstverständnis wissenschaftlichen und technischen Handelns zu vollziehen, wie auch Bernhard Irrgang: „Entgegen dem Selbstverständnis von Technikwissenschaften ist der Kunstcharakter von Technik dominant.“ (Irrgang 2008, S. 8) „Kunstcharakter“ meint die Rolle „leiblichen Wissens“ im Umgang mit Technik. Dabei geht es um die Perspektive des Techniknutzers. Der globale Umgang mit dem Internet könnte zu einer sinnlichen Emanzipation der Techniknutzer gegenüber der theorielastigen Erklärungshoheit technischer Experten (Ingenieure usw.) führen. Die Folge ist eine Aufwertung sinnlicher Kompetenz im *Alltag* europäischer Kultur, sowie das Entstehen weltweiter Jugendkulturen. Die Dominanz propositionalen Wissens im Selbstverständnis technischer *Experten* muss damit nicht unbedingt weichen. Aber im *alltäglichen* Umgang, gerade auch technischer Laien, könnte sinnliche Orientierung („Wissen perzeptiver/aisthetischer Form“) eine neue Bedeutung für das kulturelle Selbstbild erhalten.

Somit ist neben „Globalisierung sinnlichen Wissens“ und „Aufwertung sinnlichen Wissens im europäischen Wissenshorizont“ noch ein dritter Aspekt von Bedeutung. Es ist zu unterscheiden, ob wir vom Teilen in *Laienkulturen* sprechen, oder in hoch spezialisierten Wissenschaften *(Expertenkulturen)*. Erinnern wir uns an die anfangs erwähnte Darstellung Georg Mohrs, nach der Musik gleichermaßen Teil vitalen Alltagslebens wie spezialisierter Wissenschaft ist. Im vitalen musikalischen Alltag des Internet werden traditionelle Grenzen brüchig und in neuen Jugendkulturen aufgelöst. Aber auch gerade im Bereich des musikalischen wie außermusikalischen Expertenwissens wird **Leibbilden** jenseits des **Onlinebildens** das Kennen und Können von Meistern kulturspezifisch prägen. Somit ist es leicht, Beethoven weltweit online zu hören. Aber um sich selber zum Beethoveninterpreten zu bilden bedarf es noch mehr, nämlich eines Lehrers, der in persönlicher Interaktion sein implizites „Wissen leiblicher Form“ (mit)teilt.

Was können wir festhalten?

- Ohne **Leibbilden** keine Musik, egal in welcher Kultur: Musik ist mehr als Semantik.
- **Leibbilden** meint stilles Teilen leiblicher Gesten durch gelingendes Nachahmen.
- **Notenbilden** meint Teilen begrifflicher Information.
- **Onlinebilden** meint weltweites Hören, also Globalisierung sinnlichen Teilens.
- **Leibbilden** ist mit „Wissen leiblicher Form“ und der Idealisierung der Improvisation in indischer Musik verbunden.
- **Notenbilden** geht einher mit „Wissen theoretischer Form“ und einer Idealisierung der Komposition in europäischer Musik.
- **Onlinebilden** führt zur Durchmischung kultureller Traditionen im (musikalischen) *Alltag* des Internet (durch Filesharing, YouTube usw.).
- Globale *Alltags*kulturen sinnlichen Teilens erfahren eine rasante Entwicklung (Jugendkulturen) und gleichzeitig werden regionale *Experten*kulturen dadurch nicht verschwinden. Musikalisches *Meister*wissen (leiblicher wie theoretischer Gestalt) kann nicht ausschließlich **online** geteilt werden, sondern setzt persönliche Interaktion (**Leibbilden**) voraus, wodurch es immer an den Horizont einer konkreten kulturellen Tradition gebunden bleibt.

Literatur

Baumann, Peter (2006): *Erkenntnistheorie*. 2. Aufl., Stuttgart/Weimar: Metzler.

Chiappe, Armando (2010): Martin Heideggers »Ontologisierung der Praxis« und ihr Beitrag für die hermeneutische Technikphilosophie. In: Leidl, Lars & Pinzer, David

(Hrsg.): *Technikhermeneutik. Technik zwischen Verstehen und Gestalten.* Frankfurt am Main u. a.: Peter Lang 2010 (Dresdner Studien zur Philosophie der Technik Bd. 3), S. 29–44.

Corona, Nestor & Irrgang, Bernhard (1999): *Technik als Geschick? Geschichtsphilosophie der Technik bei Martin Heidegger. Eine handlungstheoretische Entgegnung*. Dettelbach: J. H. Röll.

Dörner, Dietrich (1987): *Problemlösen als Informationsverarbeitung.* 3. Aufl., Stuttgart u.a.: Kohlhammer.

Dreyfus, Hubert & Dreyfus, Stuart (1987): *Künstliche Intelligenz. Von den Grenzen der Denkmaschine und dem Wert der Intuition*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Ferguson, Eugene S. (1993): *Das innere Auge. Von der Kunst des Ingenieurs*. Basel u. a.: Birkhäuser.

Funk, Michael (2010): Verstehen und Wissen. Ludwig Wittgensteins Philosophie der Technik. In: Leidl, Lars & Pinzer, David (Hrsg): *Technikhermeneutik. Technik zwischen Verstehen und Gestalten.* Frankfurt am Main u. a.: Peter Lang 2010 (Dresdner Studien zur Philosophie der Technik Bd. 3), S. 75–88.

Funk, Michael (2011): Vom Blick zum Klang – Was wissen die Noten über mein Klavierspiel? In: Hug, Theo & Kriwak, Andreas (Hrsg.): *Visuelle Kompetenz. Beiträge des interfakultären Forums Innsbruck Media Studies*. Innsbruck: Innsbruck University Press, S. 270–284.

Gettier, Edmund (1963): Is justified true belief Knowledge? *Analysis*, Vol. 23, No. 6 (Jun.), S. 121–123.

Gröbl-Steinbach, Evelyn (2000): Wissen und Praxis in der pragmatischen Sprachphilosophie Wittgensteins. In: Neuweg, Georg Hans (Hrsg.): *Wissen – Können – Reflexion. Ausgewählte Verhältnisbestimmungen*, Innsbruck u.a.: Studien-Verlag, S. 27–43.

Heidegger, Martin (2002): *Phänomenologische Interpretationen zu Aristoteles*. Stuttgart: Reclam.

Heidegger, Martin (2006): *Sein und Zeit.* 19. Aufl., Tübingen: Max Niemeyer.

Horn, Christoph & Rapp, Christof (Hrsg.) (2002): *Wörterbuch der antiken Philosophie*. München: Beck.

Hug, Theo & Perger, Josef (Hrsg.) (2003): *Instantwissen, Bricolage, Tacit Knowledge… Ein Studienbuch über Wissensformen in der westlichen Medienkultur*. Innsbruck: STUDIA (Studientexte Band 7).

Hug, Theo & Kriwak, Andreas (Hrsg.) (2011): *Visuelle Kompetenz. Beiträge des interfakultären Forums Innsbruck Media Studies*. Innsbruck: Innsbruck University Press.

Ihde, Don (1993): *Postphenomenology. Essays in the postmodern Context*. Evanston: Northwestern Universitiy Press.

Irrgang, Bernhard (2001): *Technische Kultur. Instrumentelles Verstehen und technisches Handeln. Philosophie der Technik*. Band 1., Paderborn u.a.: Schöningh.

Irrgang, Bernhard (2008): *Philosophie der Technik*. Darmstadt: WBG.

Irrgang, Bernhard (2009a): *Der Leib des Menschen: Grundriss Einer phänomenologisch-hermeneutischen Anthropologie*. Stuttgart: Steiner.

Irrgang, Bernhard (2009b): *Grundriss der Technikphilosophie. Hermeneutisch-phänomenologische Perspektiven*. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Irrgang, Bernhard (2010): Martin Heideggers Technikphilosophie. Vom Umgehen-Können zum Entbergen. In: Leidl, Lars & Pinzer, David (Hrsg): *Technikhermeneutik. Technik zwischen Verstehen und Gestalten*. Frankfurt a. M. u. a.: Peter Lang 2010 (Dresdner Studien zur Philosophie der Technik Bd. 3), S. 45–59.

Irrgang, Bernhard (2011): *Internetethik. Philosophische Versuche zur Kommunikationskultur im Informationszeitalter*. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Kösel, Edmund (2007): *Die Modellierung von Lernwelten. (Bd. II) Die Konstitution von Wissen. Eine didaktische Epistemologie für die Wissensgesellschaft*. Bahlingen: SD-Verlag.

Kurt, Ronald (2009): *Indien und Europa. Ein kultur- und musiksoziologischer Verstehensversuch*. Bielefeld: transcript.

Luckner, Andreas (2008): *Heidegger und das Denken der Technik*. Bielefeld: transcript.

Mohr, Georg (2011): Einführung: »Musikphilosophie – Musikästhetik«. In: Gethmann, Carl Friedrich (Hrsg.): *Lebenswelt und Wissenschaft. XXI. Deutscher Kongress für Philosophie. 15.-19. September 2008 an der Universität Duisburg-Essen. Kolloquiumsbeiträge*. Hamburg: Meiner, S. 1317–1326.

Neuweg, Georg (2004): *Könnerschaft und implizites Wissen. Zur lehr-lerntheoretischen Bedeutung der Erkenntnis- und Wissenstheorie Michael Polanyis*. 3. Aufl., Münster u.a.: Waxmann.

Noe, Alva (2004): *Action in Perception*. Cambridge Mass./London: M.I.T.

Platon (2005): Menon. In: Ders.: *Platon. Werke. Band 2*. Darmstadt: WBG, S. 505–599.

Polanyi, Michael (1969): *Knowing and Being. Essays by Michael Polanyi*. Ed. by Marjorie Grene. Chicago: University of Chicago Press.

Polanyi, Michael (1985): *Implizites Wissen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Rehkämper, Klaus & Wachtendorf, Thomas (2009): Analytische Erkenntnistheorie. In: Leerhoff, Holger; Rehkämper, Klaus & Wachtendorf, Thomas: *Analytische Philosophie*. Darmstadt: WBG, S. 79–91.

Rentsch, Thomas (2003): *Heidegger und Wittgenstein. Existential- und Sprachanalysen zu den Grundlagen philosophischer Anthropologie*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Schmidt, Markus 2006: *Ästhetik und Emotion in der nordindischen Kunstmusik. Empirische Untersuchungen zur interkulturellen Rezeption*. Osnabrück: epos.

Sorgner, Stefan Lorenz (2010): Einige Überlegungen zur antiken und modernen Musikphilosophie. In: Ders. & Schramm, Michael (Hrsg.): *Musik in der antiken Philosophie. Eine Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 15–31.

Vincenti, Walter G. (1990): *What Engineers know and how they know it. Analytical studies from aeronautical history*. Baltimore, London: Hopkins.

Welsch, Wolfgang (1987): *Aisthesis. Grundzüge und Perspektiven der Aristotelischen Sinneslehre*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Wittgenstein, Ludwig (1970): *Über Gewissheit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Wittgenstein, Ludwig (2006): *Philosophische Untersuchungen*. In: Ders. Werkausgabe Bd. 1. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 224–578.

II.2. Praktiken des Teilens

Zerstört Offenheit den Wettstreit? Über die subkulturellen Werte von Crackern, Hackern und Demoszenern

Doreen Hartmann

Zusammenfassung

Ursprung der Demoszene ist die Heimcomputer-Ära und illegale Crackerszene der 1980er Jahre. Damals verteilten Crackergruppen geknackte Computerspiele, primär ohne kommerzielles Interesse, jedoch ergänzt um audiovisuelle Signaturen. In den frühen 1990er Jahren spalteten sich viele Gruppenmitglieder ab, um sich primär der Programmierung der nun vom Spiel unabhängigen Form der 'Demos' zu widmen. Die Ideale der Demoszene zeugen von ihren kulturhistorischen Wurzeln, die sich über die Crackerszene bis zur Hackerkultur der 1950er Jahre zurückverfolgen lassen. Der vorliegende Beitrag wird die unterschiedlichen Arbeitsweisen und Motivationen der Gruppierungen nachvollziehen und anhand des Verhältnisses von Offenheit und Wettstreit die Werte der Demoszene ergründen.

1. Einleitung

Bei der Beschäftigung mit der Demoszene stößt man unweigerlich auf die semantisch häufig undifferenziert verwendeten Termini 'Cracker' und 'Hacker'. Wenn man diese Kulturen des Teilens als konstitutiv für die Handlungsweisen der Demoszene annimmt, verwundert der von einem bekannten Szenemitglied ausgesprochene, als Diktum der Szene einzustufende O-Ton: „Open Source kills competition“ (T. Heim zit. in Wolf et al. 2007, o.S.). Die Ambivalenzen verlangen auf Basis einer Rückverfolgung der kulturhistorischen Wurzeln der Demoszene in der Cracker- und Hackerkultur beleuchtet zu werden. So lässt sich ergründen, inwiefern die Demoszene tatsächlich an deren Konventionen angebunden ist und vor allem, wo Divergenzen zwischen ihren Wertvorstellungen bestehen. Erst darauf aufbauend sind die spezifischen Praktiken des Teilens in der Demoszene zwischen Offenheit und Wettstreit ausdifferenzierbar.

2. Spezifik der Demoszene und ihrer Artefakte

Computer-Demos erscheinen wie abstrakte Musikvideos oder experimentelle, synästhetische Kurzfilme. Tatsächlich sind Demos ausführbare Computerprogramme, die es für antiquierte ebenso wie für aktuelle Hardware gibt. Sie zeigen audiovisuelle Animationen in Echtzeit. Die Programm-Anweisungen werden nicht auf Hochleistungsrechnern wochenlang vorberechnet, sondern genau in dem Moment zu Bildern, Animationen und Musik, in dem man sie betrachtet. Viele dieser Dateien haben eine geringe Größe von 64 oder sogar nur 4 kilobyte, oft weniger, als ein einzelnes, statisches Bild des Demos hätte. Dies verdeutlicht die hohe technische Elaboriertheit der Produktionen. Angefertigt werden sie

nicht von professionellen Animationsstudios zu einer Summe von mehreren zehn- bis hunderttausend Euro, sondern von einer subkulturellen Computerkultur: der Demoszene.

Ihren Ursprung hat diese in der Homecomputer-Ära der 1980er Jahre. Ihre Artefakte produziert die Szene innerhalb von international und interdisziplinär agierenden Gruppen als per se nicht-kommerzielles Freizeitvergnügen. Die Distribution der Produktionen erfolgte in ihren Anfängen über den manuellen Tausch von Datenträgern und findet heute, ebenso wie die interne Kommunikation, überwiegend IT-basiert statt. Die häufig stattfindenden Treffen der Szene, die sogenannten Demoparties, sind weiterer wichtiger Ankerpunkt der Gemeinschaft.

3. Historische Genese der Demoszene aus der Crackerkultur

Den ersten finanziell erschwinglichen Homecomputern Mitte der 1970er Jahre in den USA folgte der starke Ausbau der Software-Industrie ab den 1980ern. Die technischen Gegebenheiten der Rechner ermöglichten den Nutzern erstmals selbsttätig Software auf Massenspeichermedien zu kopieren und auszutauschen. Der im Entstehen begriffene Softwaremarkt befürchtete dadurch finanzielle Einbußen und versah Software in Folge vermehrt mit einem Kopierschutz. Der Plan der Firmen, die Vervielfältigungspraktiken zu einer illegalen Praxis zu machen, wurde ad absurdum geführt, denn allein die Existenz des Kopierschutzes war willkommene Herausforderung für dessen Überwindung. So wurde die Software weiterhin vervielfältigt und in der florierenden Cracker- und Warezszene bedenkenlos verteilt.

Bald entstand unter den Crackern ein starker Wettstreit, bei dem jede Gruppe danach strebte als erste die aktuellen Verschlüsselungen zu knacken (vgl. McCandless 2001, S. 39). Doch nicht nur der Kopierschutz wurde entfernt, sondern teilweise sogar die Programmierroutinen der Spiele optimiert. Primärer Grund dafür war eine ökonomisch effizientere Logistik der gecrackten Spiele. Die Cracker schufen im Zuge dieser Optimierung zugleich mehr Platz auf dem Speichermedium für audiovisuelle, digitale Signaturen, die sie den Spielen vorschalteten. Diese Programme, sogenannte Intros, bestanden aus einem Gruppen-Logo sowie rudimentären Animations- und Soundeffekten. Damit markierten die Gruppen ihre Erfolge und machten sich unter einem Pseudonym bekannt.

Renomée bekamen die Crackergruppen nicht ausschließlich für das Knacken der Spiele, sondern zunehmend für die Intro-Sequenzen selbst, deren technische Elaboriertheit und ästhetische Effekte bald die der Spiele übertrafen. Schon in den frühen 1990ern spalteten sich die für die Intros zuständigen Mitglieder größtenteils von ihren illegal agierenden Gruppen ab. Sie widmeten sich fortan primär der Erstellung der in dieser eigenständigen Form schließlich als Demos betitelten Produktionen. Hatte sich der Wettstreit bis dato auf Schnelligkeit und Schwierigkeit des Crackens konzentriert, so wurden mit den Demos vornehmlich die ästhetischen Effekte zentraler Bestandteil des Wettstreits und damit der individuellen Reputation. Diese Umfokussierung ist parallel zu führen mit der Geburt der

Demoszene (für detaillierte Darstellungen vgl. Tasajärvi 2004, Polgár 2005, Reunanen 2010, Botz 2011).

Die Gründe für das Knacken, Kopieren und Verteilen der Software stellen sich retrospektiv mannigfaltig dar. Angesichts der prekären Quellenlage, die der Anonymität der Subkultur geschuldet, aber Basis jeder Auseinandersetzung mit der Crackerszene ist, sind die spekulativen Anteile einer solchen Aufstellung nolens volens eingestanden. Insgesamt oszillieren sie zwischen (1) den finanziellen Nöten der Jugendlichen, die gerne fortwährend neue Computerspiele nutzten, deren Preis aber nicht zahlen konnten und (2) der Thematisierung der szeneintern kritisch bewerteten Mechanismen der Software-Industrie und damit der Förderung der gesellschaftlichen Aufmerksamkeit für den Diskurs um Informationsfreiheit. Das Kopieren von Programmen wurde als Selbstverständlichkeit angesehen, statt von einem Unrechtsbewusstsein begleitet zu sein; kriminelle Absichten verfolgten die Cracker in der Regel nicht. Neben diesen beiden als ökonomisch und gesellschaftspolitisch zu klassifizierenden Aspekten, die die Cracker-Szene spezifisch gegenüber der Demoszene abgrenzen, sind heute in der Demoszene vor allem (3) die Lust am technischen Erforschen nach autodidaktischer Manier, (4) das Prahlen mit erlangten Erfolgen und der dafür gezollten Anerkennung in der Gemeinschaft und (5) die Relevanz von Zugehörigkeit und freundschaftlichen Bindungen innerhalb der Szene als soziale Aspekte der Subkultur vorrangig (vgl. Walleij 1998, o.S.; McCandless 2001, S. 39; Medosch 2001, S. 120, 126). Die Wurzeln dieser Motivationen lassen sich allerdings tiefer zurückverfolgen und zwar bis in die späten 1950er Jahre.

4. Hackerkultur und Hacker-Ethik

Ende der 1950er Jahre formt sich die Computer-Hackerkultur am *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* in Cambridge. Die Mitglieder des dort angesiedelten und noch heute aktiven Vereins *Tech Model Railroad Club* wählten die Selbstbezeichnung 'Hacker'. Es waren vornehmlich naturwissenschaftlich und technisch interessierte Studenten, die vom elitären Klima des MIT angezogen wurden. Ihre technische Neugier befriedigten sie zunächst mit der Automatisierung von Prozessen der Modelleisenbahn-Steuerung, ehe sie in den 1960er Jahren Zugang zu Computern erlangten (vgl. Levy 1984, S. 17–38). In der Folge erwuchsen aus dem Geist dieser frühen Hackerkultur international zum Beispiel die Freie Software-Bewegung, die Amateurbewegung um die frühen Heimcomputer sowie der Chaos Computer Club. Sie alle agieren – mehr oder weniger explizit und in unterschiedlicher Gewichtung – nach vergleichbaren Grundsätzen.

Steven Levy hat in seiner 1984 erstmals erschienenen Chronik der US-amerikanischen Hackerkulturen der 1950er-1970er Jahre sechs ihrer impliziten Ideale extrahiert. Boris Gröndahl hat darauf hingewiesen, dass es sich bei diesen Prinzipien nicht um ein beschlossenes, universelles Selbstverständnis, sondern um Levys „nachträgliche Interpretation“ (Gröndahl 2000, S. 11) der Handlungsweisen handelt. Levys Studie fußt letztlich auf zahl-

reichen Interviews mit Akteuren der damaligen Zeit und hat als Triebkraft des technologischen Fortschritts auch international ihre Nachhaltigkeit bewiesen. Der finnische Philosoph und Informatiker Pekka Himanen hat diesen Zusammenhang in seiner 2002 erschienenen Aktualisierung von Steven Levys Überlegungen und aufbauend auf Manuel Castells Ideen zum Informationszeitalter erarbeitet. Die von Levy aufgestellten Prinzipien können daher durchaus legitime Auskunft über den Wertekanon damaliger und heutiger Hackerkulturen geben und zwar nicht nur der amerikanischen.

Die Hacker-Ethik nach Levy:

1) *Access to computers should be unlimited. Yield to the Hands-On Imperative!:* Grenzenloser Zugriff auf Computerhardware ist notwendige Bedingung, um der Wissbegierde durch eigenes Ausprobieren zu begegnen (vgl. Levy 1984, S. 40).
2) *All Information should be free*: Informationen sind kein Eigentum. Nicht nur die kostenfreie Verfügbarkeit von Software und der grenzenlose Austausch dieser Informationen, sondern Quelloffenheit fördert die Kreativität (vgl. Levy 1984, S. 40–41). Der Einblick in den Programmcode erlaubt, daraus zu lernen, ihn zu bearbeiten und damit eine stetige Weiterentwicklung verbesserter oder anderer Kulturgüter zu erreichen.
3) *Mistrust Authority – Promote Decentralization*: Das Ideal des freien Zugangs zu Rechnern und Rechenleistung, sowie des freien Zugriffs auf Wissen bedarf eines unbürokratischen Systems, anstatt rigider unternehmerischer, staatlicher oder akademischer Strukturen (vgl. Levy 1984, S. 41–42).
4) *Hackers should be judged by hacking skills, not bogus criteria*: Bewertungsmaßstab für die Arbeit eines Hackers ist nicht sein sozialer oder akademischer Status, seine Ethnie oder sein Alter. Allein der erbrachte Beweis seines Könnens entscheidet über die Anerkennung in der meritokratisch orientierten Hacker-Gemeinschaft (vgl. Levy 1984, S. 43).
5) *You can create art and beauty on a computer*: Der programmierte Code enthält selbst eine Schönheit. Erstens, weil er innovative Techniken in, zweitens, möglichst wenigen Anweisungen darbietet (vgl. Levy 1984, S. 43–44).
6) *Computers can change your life for the better*: Unabhängig von der zielgerichteten Verwertbarkeit sollten die unbegrenzten Möglichkeiten der Computertechnologie genutzt werden, um alles zu programmieren, was interessant ist und Freude macht (vgl. Levy 1984, S. 46).

Die ersten drei Grundsätze – Zugriff, Informationsfreiheit, Dezentralisierung – sind notwendige Voraussetzungen für die nachfolgenden drei Aspekte. Ohne die Möglichkeit des hierarchielosen, freien Zugangs zu Computer-Hard- und -Software schmälert man die Möglichkeiten Systeme zu erforschen, sie zu optimieren oder für eigene Arbeiten zu ge- oder missbrauchen.

5. Cracker, Hacker, Demoszener

Die vorangegangen aufgezeigten kulturellen und sozialen Impulse der akademischen Hackerkultur als auch der ihr nachgefolgten subkulturellen Computer-Amateurbewegungen sind konstitutives Moment für die Entwicklung der Demoszene. Es lassen sich drei aufeinander aufbauende, gemeinsame Verknüpfungspunkte bezüglich der Motivationen, Werte und Arbeitsweisen der Kulturen ausmachen.

Erstens verbindet sie ihre leidenschaftliche Affinität und die obsessive Begeisterung für das bearbeitete technische System. Diese Neugier und Forschungshaltung sind substanzieller Antrieb, um die Grenzen des jeweiligen Systems auszutesten, kreativ zu sprengen und umzunutzen.

Grundlage ist zum Zweiten ihr zwar immer fachmännisches, aber als Hobby betriebenes Expertenwissen, das gekoppelt ist an das Infragestellen von Autoritäten. Cracker, Hacker und Demoszener sind Autodidakten, die durch DIY-Verfahren, durch das „Hands On“-Gebot, Lösungen finden, die den etablierten Methoden mitunter stark entgegenstehen.

Drittens münden diese beiden Vorbedingungen in Gemeinschaften, deren zentraler Ansporn der interne Wettstreit ist. Die Darstellung der eigenen Leistung ist Notwendigkeit für das Streben nach Reputation. Dabei wird die Anerkennung aus den eigenen Reihen ungleich höher geschätzt als positive Bekundungen von außerhalb, da sie des internen Expertenwissens ermangeln.

Die drei gemeinsamen Antriebe machen die enge Relation zwischen Cracker-, Hacker- und Demokultur evident und zeigen eine Verankerung der Demoszene in beiden Bereichen. Mit der Crackerkultur verbindet sie vor allem das Moment des sozialen Miteinanders innerhalb der subkulturellen Grenzen; aus der Hackerkultur stammt das Erbe der elitären, meritokratischen Produktionsweisen. Diese Differenzierung ist grundlegend für die Frage nach den Praktiken des Teilens in der Demoszene.

6. Werte und Motivationen des Teilens in der Demoszene

Weitaus interessanter noch als die deutlichen Verbindungslinien bezogen auf die Arbeitsweisen, ist das unterschiedliche Verhältnis von Offenheit und Wettstreit in den Subkulturen. Dass der innerhalb der Cracker- und Hackerkultur thematisierte Aspekt der Informationsoffenheit im gemeinsamen Wertekanon bewusst ausgeklammert wurde, liegt begründet in der These, dass die Demoszene in puncto ihrer Praktiken des Teilens gegenüber ihren beiden geschilderten kulturhistorischen Vorläufern widerständig ist. Welchen Umgang mit dem Teilen also pflegt die Demoszene? Was und warum wird in der Demoszene geteilt respektive nicht geteilt? Welche Werte liegen diesem Handeln zugrunde? Welche Relation besteht zwischen Informationsfreiheit und Quelloffenheit? Zur Beantwortung der Fragen müssen die unterschiedlichen Umgangsweisen mit Wissen auf der einen und Arte-

fakten auf der anderen Seite differenziert werden. Die Praktiken der Demoszene changieren innerhalb dieser Zweiteilung zwischen Offenheit und Geschlossenheit.

7. Teilen von Wissen

Die Demoszene sieht sich als eine *Closed Source-Kultur*. Der überwiegende Anteil ihrer Mitglieder entscheidet sich gegen die Offenlegung ihrer Programmcodes. Als Grund nennen sie den hohen Stellenwert, den sie dem Wettstreit beimessen. In ihren Demos kondensieren die Szener ihr Wissen und stellen ihre Fähigkeiten zur Schau. Ihr im Programmcode manifestiertes, hoch elaboriertes technisches Können sehen sie als ihr eigentliches Vermögen im szeneinternen Wettstreit um immer bessere Algorithmen und die damit einhergehende Reputation (vgl. Pouet.net 2006). Der paradigmatischen Geschlossenheit der Quellen entgegen, zeigt sich die Demoszene heute mit informativen Webangeboten und Tutorials als Teil der globalen Internet-Öffentlichkeit. Das szeneinterne Miteinander auf den Demoparties lässt zudem ein kollaboratives Arbeiten und den offenen Austausch zu spezifischen programmier-technischen Fragen erkennen. Ergo: Das Teilen von Wissen ist offen, sofern es sich um die Weitergabe von Informationen handelt. Die konkreten Algorithmen allerdings werden gängigerweise nicht weitergegeben, weder innerhalb noch außerhalb der Szene, worauf das Statement eines Demoszeners verweist: „here's the idea, now do it yourself" (o.A., zit. nach Pouet.net 2006).

Das damit beschriebene Bedingungsverhältnis von (1) elaborierter, innovativer Programmierung in (2) geschlossenen Quellen führt zu (3) anerkannten Werken und Reputation innerhalb der Szene, greift allerdings zu kurz. Die Szene-Praktiken propagieren diesen Zusammenhang ebenso, wie sie ihn implizit infrage stellen, beispielsweise dann, wenn Mitglieder, die die Quellcodes ihrer Demos veröffentlichen, szeneintern dennoch Anerkennung dafür ernten. Auch wäre es bezüglich der Demoszene eine fälschliche Annahme, dass die freie Verfügbarkeit von Quellen zwangsläufig das Kopieren bedingt. Wenn das zunächst erstaunen mag, so liegt es doch begründet in den Grundfesten der Szene. Laut Carlsson basiert dieser sakrosankte Umgang der Demoszene mit ihren Codes auf drei voneinander abhängigen Gründen: Erstens, auf dem Anspruch auf Originalität im Sinne technischer Innovationsleistungen, zweitens auf dem Wissen, in der Szene diskreditiert zu werden, wenn man vorhandene Codes kopiert und drittens auf dem Eifer nach Wettstreit (Carlsson 2004, S. 18–19). Sofern man diese Prämissen als Prinzipien der Demo-Programmierung gelten lässt, ließe sich folgern, dass die Offenlegung der Quellen zu keiner Veränderung der Handlungsweise in der Szene führen würde. Angesichts des beschriebenen Ehrenkodexes und im Sinne der Hacker-Ethik wäre umgekehrt vorstellbar, dass einsehbare Programmcodes als Inspirationsquellen für neue Umsetzungen fungieren, die wiederum Anerkennung genießen würden. Innovationslose Kopien bestehender Programme dagegen hätten geringe Chancen innerhalb der Szene Anerkennung zu finden. Die

zentralen Motivationen der Demoszene – Wettstreit und Reputation – wären durch die Offenheit der Quellcodes demgemäß wenig gefährdet.

Ausgeschlossen von dieser Annahme sind selbstredend die Fälle, in denen die arbeitgebenden Software-Firmen den Demoszenern die Offenlegung der Programmcodes verbieten. Die algorithmische Umsetzung der Demo- und Computerspiele-Programmierung ist stark kongruent; durch offene Demo-Quellcodes würden auch Firmengeheimnisse mitveröffentlicht. Fernab dieses einschränkenden Verbots lassen sich aber Gründe für die seitens der Szene selbstgewählte Setzung geschlossener Quellen benennen. Bevor darauf näher eingegangen wird, soll zunächst eine weitere Facette des Teilens in der Demoszene erläutert werden.

8. Teilen von Artefakten

Bezogen auf den Umgang mit ihren Artefakten – und das schließt die Demos ebenso ein wie die szeneintern entwickelten Programmiertools –, zeigt sich die Demoszene seit ihrer Entstehung sehr offen. Aus der Kopierschutz-Crackerkultur erwachsen, ist die Demoszene eine der ersten digitalen Subkulturen, deren Ursprünge auf einer sozialen Praxis des Teilens und Verteilens von Kulturgut innerhalb eines globalen Netzwerks beruht. Die Szene ist per definitionem nicht-kommerziell ausgerichtet und macht alle ihre Produktionen heute zum kostenfreien Download verfügbar. Zum einem geschieht das zunehmend über allgemeine Plattformen wie *youtube* oder *vimeo* für eine breitere Rezipientenmasse in Form einfach abzuspielender Videodateien. Des Weiteren findet die Distribution auch über Szene-eigene Plattformen (wie scene.org) und Szene-spezifische Foren (wie pouet.net) statt.

Auffällig ist, dass diese Verfügbarmachung der Demos nicht mit freien Nutzungslizenzen einhergeht, die die Weiterverwendung der Produktionen regelt. Das verwundert angesichts der mittlerweile weit verbreiteten Verwendung von z.B. *Creative Commons*-Lizenzen für die Online-Distribution kreativer, nicht-kommerzieller Arbeiten. Aus den szeneinternen Diskussionen lassen sich folgende Gründe für den Verzicht auf freie Lizenzierungen extrahieren: zum einen das behauptete schlichte Vergessen, die Arbeiten mit einer passenden Lizenz zu versehen. Zum anderen die Annahme, dass kein Bedarf für freie Lizenzierung bestehe, da Interesse an den Demos nur szeneintern gegeben, die Wiederverwendung dort aber auszuschließen, da diskreditiert ist. Ferner werden generelle Vorbehalte gegen den Gegenstand freie Lizenzierung genannt, da das – so ihre Hypothese – weniger mit Szene-relevanten Themen der Programmierung und Technologie, als vielmehr mit Politik und Ideologie zu tun habe (vgl. Pouet.net 2006).

In der Demoszene zeigt sich sowohl bezogen auf das Wissen als auch auf die Artefakte eine polare Relation zwischen geschlossenen und offenen Handlungsformen. Der Offenheit bei der Informationsweitergabe und freien Verfügbarmachung der Artefakte gegenüber stehen die geschlossenen Quellcodes sowie der Verzicht auf freie Lizenzierung der

Werke. Diese Polaritäten sollen im Folgenden parallelisiert werden mit der Zugänglichkeit zur sozialen Gemeinschaft, die ebenso zwischen den Polen Offenheit versus Geschlossenheit verhandelt werden kann.

9. Über die verschlossene Zugänglichkeit zur subkulturellen Gemeinschaft

Durch die zunehmende Vernetzung haben sich die Kommunikations- und Distributionskanäle der Szene und ihrer Produkte gewandelt. Im Übergang von der Cracker- zur Demoszene dominierten geschlossene Strukturen. Der Zugang zu den Kanälen musste stark von außen her beschränkt sein, um die strafbaren Handlungen zu verbergen (vgl. McCandless 2001, S. 45). Auch die Demoszene zeichnet sich in Prä-Internet-Zeiten noch durch geschlossene Infrastrukturen aus. Private Mailboxen (BBS-Systeme), die mit globaler Reichweite zum Verteilen von Daten und Wissensbeständen ebenso wie für Zwecke des Entertainments und der Kommunikation genutzt wurden, und ein anonymisiertes Netzwerk von Distributoren (sog. *Trader* oder *Swapper*), die den Vertrieb der Artefakte auf dem Postweg oder den händischen Tausch im kleinen Kreis organisierten, prägten ihre frühen Jahre (vgl. Walleij 1998, o.S.; Carlsson 2009, S. 17). Die Computertechnologie ist damit zwar notwendige Voraussetzung zur Entstehung der Demos, bezogen auf den Netzwerkcharakter der Szene allerdings nicht zwingend. Mit der Etablierung des Internets und der Abtrennung von den illegal agierenden Gruppenmitgliedern verloren diese geschlossenen Strukturen in der Demoszene zunehmend an Bedeutung. Das breiter angelegte Teilen von Wissen und Artefakten wurde möglich und seitens der Szene genutzt. Welche Rolle spielt diese Öffnung nun für die Szene bzw. lässt sich überhaupt von einer Öffnung sprechen?

Lässt sich durch die öffentlich zugänglichen Kanäle das Bemühen der Demoszene um eine höhere öffentliche Präsenz feststellen, so fällt gleichfalls auf, dass die Demoszene zusätzlich ganz bewusst in ihren abgeschlossenen Strukturen verbleibt. Diese Szene-eigenen, zentralisierten Infrastrukturen sind zwar grundsätzlich für die breitere Öffentlichkeit zugänglich, allerdings findet die Kommunikation dort – ebenso wie auf den Parties – im eigenen Jargon der Szene und auf einem stark von internem Wissen abhängigen Level statt. Für interessierte externe Rezipienten stellt das eine Barriere dar. Zudem fällt auf, dass auf den Szene-eigenen Plattformen das spezifische technische Kriterium der Echtzeit-Lauffähigkeit der Demos nicht (wie etwa auf youtube) von vornherein ausgeblendet ist. Über ihre eigen administrierten Kanäle bietet die Szene Demos für unterschiedliche Hardware-Plattformen als ausführbare Dateien an. Den plattformspezifischen Charakteristika der Demos wird dort durch die diversen Dateiformate als auch durch die Diskussionen über deren Technik und Ästhetik Bedeutung beigemessen. Das Urteil von außerhalb hat keinen Platz. Beschreibt man die Demoszene in Anlehnung an Carlsson als „hybrid economy für honour and gifts" (Carlsson 2009, S. 19) ist wichtig zu ergänzen, dass die

Schenkung, das Geben, hier zweiseitig, sowohl innerhalb als auch außerhalb der Szene, betrieben wird. Der Ruhm dafür, das Nehmen, wird hingegen nur aus der internen Richtung verlangt.

Grund für diesen Umstand mag sein, dass der Zugang zur Szene an Reputation gebunden ist. In der Cracker- und frühen Demoszene konnten hohe individuelle Reputation und sozialer Status auch durch die reine Distribution der Artefakte erlangt werden (vgl. McCandless 2001, S. 45). Offenbar anders verhält es sich in der heutigen Demoszene. Die offen geteilten Informationen machen die Zugänglichkeit zur Demoszene schon immer implizit. Allerdings handelt es sich dabei um eine eher rezipierende, das Medienformat vernachlässigende, externe Teilhabe. Die aktive Partizipation in der Demoszene jedoch erfordert heute dringlicher die Überwindung einer Einstiegsschwelle; erst dadurch wird die seitens der Szene legitimierte Reputation erlangt. Konnten die Demoszener der frühen Jahre ihre Reputation noch auf Basis der Distribution oder des szeneintern geschulten Urteilsvermögens über die Artefakte aufbauen, so erfordert ein vergleichbares Maß an Anerkennung vom vehement gesuchten Nachwuchs heute, sich alleinig über das in den Artefakten kristallisierende, elitäre Wissen zu behaupten.

Teilen und Offenheit haben in der Demoszene durch ihre Legalwerdung und die IT-basierte Kommunikation und Distribution an Relevanz gewonnen, das Moment der Reputation verlagerte sich. Gleichzeitig hat sich der Produktionsprozess und die Praxis des Teilens in der Demoszene nicht im Sinne der andernorts als *Participatory Culture, Convergence Culture* oder *Remix Culture* beobachteten Unabgeschlossenheit von Wissen, Artefakten oder der Szene entwickelt. Das technische Können der Macher scheint parallel zur partiellen Öffnung immer dominanterer Bestimmungsfaktor der Reputation geworden zu sein.

10. Implikationen der Geschlossenheit und Möglichkeiten des Teilens

Wenn das technische Können die Mitglieder auf eine Elite zusammenschrumpfen lässt und Reputation in der Demoszene unmittelbar mit Wettstreit korreliert werden muss, stellt sich die Frage, ob Offenheit den Wettstreit zerstört. Eine abermalige Gegenüberstellung zur Cracker- und Hackerkultur verspricht eine Antwort auf diese Frage geben zu können.

In der frühen Hackerkultur war freie Zugänglichkeit zu Hardware und Software Voraussetzung für die Entstehung von Artefakten. Diese technikgeschichtlich begründete Bedingung ist oberstes Prinzip der Hackerkulturen geworden. Die Ethik der Hacker verlangt Informationsfreiheit. Offenheit bedingt den Wettstreit und gleichzeitig wird die im Wettstreit erlangte Reputation nur durch offenen Einblick in die Quellen möglich. In der Cracker-Szene ist die Nicht-Zugänglichkeit zunächst maßgebliche Voraussetzung für ihre Entstehung und den Wettstreit. Reputation ist gebunden an das frühzeitige und quantitativ hohe Aufbrechen der Geschlossenheit von Informationen und das Verteilen der Cracks.

Informationsfreiheit im Sinne von Quelloffenheit kann hier keine Rolle spielen, da schon am Beginn des Cracker-Produktionsprozesses keine offenen Quellen stehen. Die geschlossenen Quellen der verteilten Cracks sind daher keine selbst gewählte Einschränkung, sondern technisch bedingt.

In der Lesart der Demoszener beruht der Zusammenhang von Wettstreit mit der Geschlossenheit der Szene sowie dem Nicht-Teilen auf der Relevanz der intern gesetzten Reputation. Erstens sehen Sie den Einblick in die Algorithmen diametral zum internen Wettstreit. Die entstehenden Artefakte in ihrer technischen Elaboriertheit sowie Kreativität des angewandten Wissens angemessen zu bewerten, gestehen sie zweitens nur den elitären Fähigkeiten der meritokratischen Gemeinschaft zu, die die computergenerierte „art & beauty" zu beurteilen imstande ist. Nebenbei bemerkt erweist sich diese Annahme als theoretisches Konstrukt, da die Feststellung des technischen Raffinements eines Demos von der Geschlossenheit seiner Quellen torpediert wird. Anerkennung von außerhalb wird daher seitens der Szene oft als nahezu bedeutungslos angesehen bzw. Status und Reputation erfahren durch externes Teilen keine Steigerung. Damit bleibt aber weiterhin paradox, wieso seitens der Szene die kostenfreie Verfügbarmachung der Artefakte als Freeware betrieben wird.

Das wechselseitige Verhältnis von Wettstreit und Abgeschlossenheit rückt die Demoszene näher zur Crackerkultur. Die Umfokussierung von Wettstreit und Reputation für effektive Lösungen und frühzeitiges, quantitativ hohes Verteilen in der Crackerszene, hin zum Wettstreit um technisch qualitativ hohe Artefakte in der Demoszene, verweist zurück auf die elitären Produktionsweisen der Hackerkultur. Gleichfalls besteht durch die paradigmatische Geschlossenheit der Quellen jedoch eine starke Divergenz zur Hacker-Ethik. Weder Cracker- noch Hackerkultur sind in diesem Punkt vergleichbar mit der Demoszene. Grund für die spezifische Geschlossenheit ist meines Erachtens, dass in der Demoszene nicht nur hoch elaborierte Programmcodes, sondern gleichsam ästhetische Werke entstehen.

Die Handlungsweisen der Demoszene provozieren Fragen in zwei Richtungen: bezüglich der partiellen Offenheit, ob sie das Fortbestehen der Demoszene negativ beeinflusst oder aber umgekehrt, ob sich daraus positive, fruchtbare Impulse für die Szene ergeben könnten (vgl. Huuskonen 2004, S. 46). Oder muss gerade die Geschlossenheit der Szene als notwendige Bedingung für die Ausbildung eines Szene-eigenen Wertekanons und die spezifische, ästhetische Ausdifferenzierung der Demos angesehen werden? Angemessen und umfassend sind die Fragen und beobachteten Ambivalenzen vorerst nicht zu begründen. Nachfolgend sollen jedoch thesenhaft ein paar Überlegungen zu den Implikationen der Szene-Praktiken des Teilens und Nicht-Teilens von Wissen und Artefakten angeschlossen werden, die nicht nur die Bedeutung der technologischen Basis, sondern auch die des ästhetischen Werks betonen. Diese Thesen stehen der szeneinternen Lesart zuwider, finden sich aber im Prinzip in der Szene-Kommunikation und ihren beschriebenen Praktiken der Distribution angelegt. Dass die Überlegungen unter den dargelegten Bedingungen eines spekulativen Moments nicht entbehren, sei zugestanden.

1) Hinter dem Verzicht auf eine, die Weiterbearbeitung erlaubende, freie Lizenzierung ihrer Demos ließe sich die mögliche Angst der Szener vor parasitärer Aneignung ihrer Werke vermuten. Ohne den szeneintern primär geschätzten Programmcode verstehen und berühren zu müssen, könnten derart frei lizenzierte Demos als Videomaterial geremixt werden. Wenn die Demos über den Weg der freien Lizenzen für andere Bereiche der kulturellen Produktion angeeignet würden, könnten die stilbildenden, visuellen und akustischen Effekte der Demoszene verwässern.
2) Bezogen auf das Nicht-Teilen der Quellen sei darauf hingewiesen, dass das Prinzip des Verbergens durchaus gängige Handhabe künstlerischer Praxis ist. Wenn Medienkünstler die Produktionsprozesse ihrer Arbeiten öffentlich machen, indem sie etwa die verwendete Hard- und Software bekanntgeben oder Programme frei zugänglich machen, finden sich zum Schutz ihrer entstehenden Werke auch dort Strategien des Verbergens. Der Verschluss eines 'künstlerischen Kerns' wäre parallel zu setzen zum nicht einsehbaren Herzstück des Programmcodes der Demos, der nicht zur Disposition gestellt werden soll.
3) Es ließe sich mutmaßen, dass die Szene die bewusste Schließung der Quellen aufgrund einer vielleicht auch nur latenten Angst vor Zweckentfremdung der von ihnen entwickelten Technologien seitens anderer kreativ arbeitender Protagonisten der Netzkultur betreibt (vgl. etwa die Machinima- oder Modding-Szene).
4) Schließlich fällt ein Wandel des Verständnisses von Autorschaft auf. In den Intros wurde noch verstärkt Material der gecrackten Spiele geremixt. Die Demoszene hat ein sensibleres Unrechtsbewusstsein ausgebildet. Sie reagiert mit Diskredit nicht nur auf die Wiederverwendung von Demo-Quellcodes, sondern auch auf szeneexternes Bild- und Tonmaterial innerhalb von Demos. Mangelte es der Crackerszene personell an den Fähigkeiten, so hat sich in der Demoszene eine interdisziplinäre Co-Autorschaft zwischen Grafikern, Musikern und Programmierern ausgebildet. Die meisterhafte Beherrschung und Zurschaustellung der eigenen Fähigkeiten und die Aversion gegenüber Praktiken des Remixens verweist auf ein sehr traditionelles Kunst- und Autorenverständnis, das die spezifischen Motivationen, Werte und Handlungsweisen der Demoszene weitergehend erklären kann. Diese zu erörtern, müsste etwa den Wandel sowie die diversen Disziplinen der Szene einbeziehen, ist in hiesigem Rahmen jedoch weder notwendig noch angemessen zu leisten.

Diese vier Gründe deuten einen Status der Szene-Artefakte an, deren Originalität nicht nur an technische Innovationen gebunden ist, sondern Demos als spezifische ästhetische Werke in den Fokus rückt und die Abweichung der Demoszene vom Hackerprinzip der Informationsoffenheit weiter begründet. Die beschriebene Geschlossenheit der Szene und ihrer Artefakte bedingt sich nicht ausschließlich durch die Relevanz interner Reputation, sondern liegt meines Erachtens auch begründet in der (unbewusst gesetzten) Wahrung eines über den technischen Programmcode hinausgehenden Kerns. Wenn auch die Demoszener generell keine Aversion gegenüber freier Software bekunden (vgl. Mendoza 2006,

o.S.), so steht die sowohl in der zeitgenössischen kulturellen Praxis als auch in den aktuellen Diskursen zur Bedeutung der Hacker-Ethik (vgl. Himanen 2002) gehäuft geforderte Informationsoffenheit dem Werkverständnis der Demoszene diametral gegenüber.

Obwohl die Notwendigkeit der geschlossenen Quellen für den Wettstreit infrage zu stellen ist, ließe sich umgekehrt argumentieren, dass eine Öffnung der Quellen für eine Öffnung der Szene keineswegs notwendig wäre. Intern sind offene Quellcodes wenig gutgeheißen und werden kaum genutzt, extern würden sie nur marginal verstanden und wären schon daher unbrauchbar. Weder intern noch extern wäre damit ein Vorteil zu erreichen. Liest man die Gründe für die Geschlossenheit der Szene von der anderen Seite der Medaille, so können sie allerdings Auskunft geben über die möglichen Vorteile einer weiter als bisher betriebenen Öffnung der Szene. Dafür wäre die Quelloffenheit nur minder relevant, wohl aber erforderlich, dass die Szene das externe Urteil über ihre Produktionen zugesteht und die externe Aneignung ihrer kulturellen Artefakte als positive Impulse ansieht. Der finnische Kurator Juha Huuskonen beschäftigte sich im Rahmen des Read_Me-Festivals 2004 mit der Demoszene, deren geschlossene Gemeinschaft er als einen entscheidenden Nachteil beschreibt: „The closed nature […] can also prevent fruitful exchange of knowledge from taking place." (Huuskonen 2004, o.S.) Ähnlich gelagert beschreibt auch Felix Stalder das Problem unterschiedlicher aktivistischer Entwicklungen im Web 2.0-Umfeld als „Gefahr [...] in der eigenen Nische stecken zu bleiben". Sein Vorschlag dieser Gefahr möglicherweise zu entkommen, scheint auf die Demoszene applizierbar. Stalder konstatiert, dass die „nischenspezifische[n] kommunikative[n] Rahmenbedingungen […] [, die] dauerhaft und identitätsstiftend sind", durch „partielle und zeitlich begrenzte Allianzen" geweitet werden, „die es erlauben, dass Informationen und Ressourcen in eng begrenzten Kontexten quer zu den Nischen fließen, ohne deren Spezifität und Inkommensurabilität in anderen Kontexten in Frage zu stellen" (Stalder 2011, S. 2–3). Auf Basis von Huuskonens Erfahrungen in der kuratorischen Praxis und in Anlehnung und Übertragung von Stalders Vorschlag könnte ein Wandel vom bloßen Mitteilen und Verteilen zum tatsächlichen Teilen für die Weiterentwicklung der Demoszene als positiv erachtet werden. Ein wechselseitiges Profitieren durch gemeinsame Nutzung und Umnutzung und gegenseitiger Wertschöpfung zwischen unterschiedlichen (Sub-)Kulturen wäre keinesfalls unwahrscheinlich. Diese Vermutungen sind nicht als Handlungsanweisungen misszuverstehen. Vielmehr finden sie sich bestätigt etwa in den Bestrebungen der Schweizer Demoparty Buenzli, deren Organisatoren auch dezidiert externes Publikum anzuziehen versuchen oder in den Aktionen des Kölner Vereins Digitale Kultur e.V., der sich um die öffentlichkeitswirksame Förderung der Demoszene bemüht. Andererseits ließe sich argumentieren, dass die geforderte „crossover communication" (Huuskonen 2004, o.S.) schon immer Teil der Szene war, die genuin auf Kollaboration angelegt ist. Das Verhältnis von Offenheit zu Wettstreit auszutarieren, ist eine diffizile Gratwanderung, die im Prozess der gegenwärtigen Szene-Praktiken des Teilens und Nicht-Teilens latent verhandelt wird.

Literatur

Botz, Daniel (2011): *Kunst, Code und Maschine: Die Ästhetik der Computer-Demoszene*. Bielefeld: Transcript.

Carlsson, Anders (2009): The Forgotten Pioneers of Creative Hacking and Social Networking – Introducing the Demoscene. In: Cubitt, Sean & Thomas, Paul (Hrsg.): *Re:live: Media Art Histories 2009*. Refereed Conference Proceedings. Curtin University of Technology, S. 16–20.

Gröndahl, Boris (2000): *Hacker*. Hamburg: Rotbuch.

Himanen, Pekka; (Torvalds, Linus & Castells, Manuel) (2002): *The Hacker Ethic. And the Spirit of the Information Age*. New York: Random House.

Huuskonen, Juha (2004): *The Art of Defining Software Culture: The Benevolent Dictators of the Read_me Festival*. Framework. The Finnish Art Review, 2, S. 44–46. Abgerufen unter: http://www.pixelache.ac/media-archive/major-articles/2004_Framework_Software_Art_1.pdf sowie Endung Art_2 und Art_3 [Stand vom 23-04-2012].

Levy, Steven (2001 [Orig.: 1984]): *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. London u.a.: Penguin Books.

Medosch, Armin & Röttgers, Janko (Hrsg.) (2001): *Netzpiraten. Die Kultur des elektronischen Verbrechens*. Hannover: Heise.

Medosch, Armin (2001): The Kids are out to play. In: Ders.; Röttgers (2001), S. 117–127.

McCandless, David (2001): Warez World. In: Medosch; Röttgers (2001), S. 35–51.

Polgár, Tamás (2005): *FREAX. The Brief History of the Computer Demoscene*. Volume 1. Winnenden: CSW.

Pouet.net (2006): *Open Source Article... Includes Demos?* Abgerufen unter: http://www.pouet.scene.org/topic.php?which=3448&page=17 [Stand vom 19-10-2011].

Reunanen, Markku (2010): *Computer Demos – What Makes Them Tick?* Licentiate Thesis, Helsinki University of Technology. Abgerufen unter: http://www.kameli.net/demoresearch2/reunanen-licthesis.pdf [Stand vom 19-10-2011].

Tasajärvi, Lassi (Hrsg.) (2004): *DEMOSCENE: the art of real-time*. Helsinki: EvenLakeStudios und katastro.fi.

Walleij, Linus (1998): *Copyright finns inte (Copyright Does Not Exist)*, V3.0. Aus dem Schwedischen ins Englische übersetzt von Daniel Arnrup. Abgerufen unter: http://home.c2i.net/nirgendwo/cdne/ [Stand vom 19-10-2011].

Wolf, Meike & Volkmann, Linus (2007): *Breakpoint. Gezerre um den coolsten Code*. Spiegel Online. Abgerufen unter: http://www.spiegel.de/netzwelt/tech/0,1518,483509-2,00.html [Stand vom 19-10-2011] .

(Mit)Teilen – das Zitat als kulturelle Dimension popliterarischer Identitätsstiftung

Aletta Hinsken

Zusammenfassung

Sagen, Teilen, Zeigen, Mitteilen – die heutige Vernetzung von Kultur und Medien bietet ein großes Portal für Selbstdarstellung. Teilen oder Mitteilen steht im Fokus genau dieser Betrachtung. Die Ende der 1960er, Beginn der 1970er Jahre entstandene intertextuelle Literatur- und Kulturtheorie, der Julia Kristeva mit ihrem Aufsatz *Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman* ihren Namen gab, setzte sich intensiv, innovativ und grenzerweiternd mit der Vernetzung der (postmodernen) Literatur auseinander. Neben den Text-Text-Beziehungen, stand auch das Auflösen der Textgrenzen und der Tod des Autors respektive das Auflösen des schreibenden Subjekts im Fokus der Betrachtung. Erklärtes Ziel war es, den Text als einen Intertext im semiotischen Universum darzustellen. Dieser changiert mit anderen „Texten", als auch kulturellen Codes, was durch die unabdingbaren respektive essentiellen Verbindungen bedingt ist und Literatur zu einem Spiegel der Gesellschaft gemacht hat. Die als eben dieses dienende Literatur, konnte durch die intertextuelle Sichtweise bereichert werden, wodurch im Speziellen im Rahmen der Betrachtung des markierten respektive unmarkierten Zitats die Möglichkeit zur Identitätskonstruktion des erzählerischen Ichs geboten wurde. Aber nicht nur die Verwendung des (expliziten) Zitats ist Novum für die popliterarischen Prosatexte, vielmehr geht es um die Verknüpfung popkultureller Vorkommnisse, wie etwa die Vorbildfunktion von Musikern, die zur expliziten Identitätskonstruktion führen, was auf den ersten Blick mehr als paradox erscheint. Exemplarisch werden die intertextuellen Elemente in Form, Funktion und Verwendung dargelegt, da diese als Grundpfeiler der Identitätskonstruktion in der popliterarischen Prosa geltend gemacht werden.

Teilen oder Mitteilen – Popliteratur als Experiment

Durch das Auflösen der Grenzen im semiotischen Universum, die Vernetzung von Kultur und Medien, die Permanenz von sozialen Netzwerken und Plattformen wie etwa *facebook, flickr* oder *tumblr* wird ein großes Portal für Selbstdarstellung geboten. Somit steht Teilen oder Mitteilen im Fokus genau dieser Betrachtung.

Dem Aspekt der Selbstdarstellung und der daraus resultierenden Möglichkeit zur Polarisierung nutzte die Popliteratur bereits Jahre vor dem aufkommenden Trend der Entblößung, Provokation und Stilisierung im Medium Internet. Das Zitat ist seit Julia Kristevas Grundlegung der Intertextualitätsdebatte, manifestiert durch ihren Aufsatz *Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman* von 1967 (Kristeva 1967, S. 438–465; Ihwe 1972, S. 345–375), zum ‚In-Produkt' der verschiedenen Disziplinen geworden. Wie dieses Phänomen in Szene gesetzt wird, hat sich rund um die Vergabe des Preises der Leipziger Buchmesse 2010 gezeigt. Insbesondere ein Buch ist in das Licht der öffentlichen Aufmerksamkeit gerückt: Helene Hegemanns Debütroman *Axolotl Roadkill*. Heftig diskutiert wurde dabei

weniger die literarische Qualität des Buches als vielmehr die gegen die Autorin erhobenen Plagiatsvorwürfe. Bei dem hierum entbrannten Streit geht es nicht nur um das sogenannte bloße „Vergessen von Fußnoten“ (Schmitz 2008, S. 1048), sondern um die Frage nach der Originalität literarischer Texte. Diese Diskussion ist jedoch keineswegs neu, erinnert man sich an die Plagiatsvorwürfe Mertens gegenüber Stuckrad-Barre:

> „Benjamin von Stuckrad-Barres Roman (Soloalbum) wirkt stellenweise wie ein Plagiat (von Faserland). Schlimmer noch, es ist, wenn man frühere Urteile über Faserland hinzuzieht, das Plagiat eines Plagiats von American Psycho, das High Fidelity zu plagiieren versucht. Unorigineller geht’s nimmer.“ (Mertens 2003, S. 203)

Durch eine derartige Kritik wird die Möglichkeit in Zweifel gezogen, dass durch Verfahren des Zitierens und Kopierens etwas Neues entstehen könne. Popliteratur kann aber, so die These, als ein Experiment verstanden werden, literarisch genau dies zu tun. Gerade bei der Konstruktion der Identität der narrativen Instanz greifen die Autoren intensiv auf popkulturelle Verweise und Zitate zurück.

Mittels der Anleihe popkultureller Güter wird eine kollektive Identität evoziert, wodurch den narrativen Instanzen wiederum eine gewisse Individualität zugesprochen wird. Durch diese intersubjektive Erfahrbarkeit der Identitäten im Kollektiv kann die individuelle Identität innerhalb diesem abgegrenzt werden. Der paradoxe Eindruck, dass Identität durch den Rückgriff auf intertextuelle Popkulturverweise konstruiert werden kann, ist somit nivelliert. Was wiederum den kollektiven respektive individuellen Identitätsbegriff fruchtbar werden lässt. Der kollektive Gedanke wird durch Baßlers Annahme, dass die sogenannte Popliteratur ein Spiegel der Jugendkultur ist, wirksam. Diese, im öffentlichen Diskurs als reine Unterhaltungsliteratur diskreditiert, wird durch die Vielzahl intertextueller und intermedialer Verweise zu dem Archiv unserer Kultur – die Popliteraten demnach zu Archivaren der Gegenwartskultur (vgl. Baßler 2002).

Die kulturkonservative Kritik an der Popliteratur greift, wie Degler und Paulokat (vgl. ebd. 2008, S.74–84) gezeigt haben, auch deshalb zu kurz, weil gesellschaftskritische Themen ebenso aufgegriffen werden wie Fragen der Geschlechtskonstruktion.

Neben diesen, geht es aber auch um die Inszenierung des Selbst auf der Basis popkultureller Phänomene, wie dem der Popmusik.

Das neue Verständnis von copy+paste

Betrachtet man Mertens Kritik genauer, so weist dieser doch lediglich darauf hin, dass sich die Texte in die Literaturgeschichte einschreiben. Alles was nachgewiesen werden kann, ist die Tatsache, dass es Ähnlichkeiten von verschiedenen Aspekten wie etwa Form und Stil oder auch Motiven zwischen den Autoren gibt.

Neben den (offensichtlichen) Anlehnungen an Vorbilder aus dem angloamerikanischen Raum, (etwa in Form von Konstruktion des Textes oder Verlauf der Handlung) wird die Beschuldigung des Plagiats, mit dessen Begriffserläuterung eine regelrechte Heimlichkeit einhergeht, durch eine gewisse Sorgfalt den Vorbildern gegenüber nivelliert – Stuckrad-Barre und Kracht äußern sich offen in Interviews und Ähnlichem über ihre Verehrung von Ellis und Hornby. Eben durch diese Affinitäten wird erst eine literarische Strömung bestehend gemacht, nur dadurch kann sich ein Genre herausbilden. Dieses Genre bedeutet für Thomas Meinecke „[...] in erster Linie einen produktiven Umgang mit bereits vorgefundenen Oberflächen, also: Samples, Zitate, Verweise." (Ullmaier 2001, S. 14) In Anlehnung an Roland Barthes' Gedanken, dass jeder Text als ein „Gewebe von Zitaten" (Barthes 1968, S. 63–69; Jannidis 2000, S. 185–193) anzusehen ist, wird Zitieren dabei als ein Vorgang verstanden, der nicht schlicht (aber auch) Altes wiederholt, sondern durch die Einbettung des Zitats in einen neuen Kontext sowie durch die collageartige Montage diverser Zitate einen neuen Sinn produziert, der dem erzählenden Ich eine Identität verleiht.

Es geht bei dem Aufgreifen von „vorgefundenen Oberflächen" also nicht nur um literarisches Wissen, sondern um die Zirkulation dessen in literarischen und nicht-literarischen Texten.

Das heißt also, Popliteratur sammelt nicht nur Popkultur, sondern generiert sie auch. Das Verfahren der popliterarischen Prosa interagiert mit der umgebenen Kultur.

Roland Barthes' Grundannahme, dass „Kultur nicht einfach nur der Überbau einer von der Natur und den Produktionskräften bedingten Basis bedeutet, sondern dass sie den eigentlichen Lebensraum des Menschen darstellt, der unablässig Kultur hervorbringt und diese als Zeichen erkennen lässt." (Konstantinović 1997, S. 896.) Dies bedeutet also, dass Kultur immer Kultur produziert, die sich dann in das kulturelle Archiv (Baßler) einschreibt. Erkennt man Literatur als eine Art Spiegel der Kultur an und überträgt dieses Produktionskonzept auf die Literatur selbst, so entstehen intertextuelle Verweise dadurch, dass eben Literatur (sich selbst) und neue Literatur durch Althergebrachtes produziert. Des Weiteren wird Intertextualität auch als „Sprache der Kultur" (Oraić Tolić 1995, S. 9) bezeichnet, demnach ist also die Verwendung von Zitaten, Zitatfragmenten, veränderten Zitaten oder zitathaften Anspielungen lediglich das Einschreiben in Ketten in den Archivierungsprozess des kulturellen Diskurses. Somit können also kulturelle Codes geteilt, mitgeteilt und aufgegriffen werden.

Schreiben ist Zitieren

Diese Untersuchung von Verweisen in Texten auf andere Texte und kulturelle Codes stellt seit mehr als 40 Jahren einen wichtigen Bereich literaturwissenschaftlicher und literaturtheoretischer Forschung dar. Im Zentrum dieser als Intertextualität bekannten Forschungstradition steht die These *Schreiben ist Zitieren*. Die bereits erwähnte Annahme Barthes', jeden Text als ein „Gewebe von Zitaten" (Barthes 1968, S. 63–69; Jannidis 2000, S. 185–

193) anzusehen, erhärtet die prägnante These *Schreiben ist Zitieren*. Infolge dessen hat sich dieser Ansatz als ungemein fruchtbar und anschlussfähig erwiesen um die Zirkulation kulturellen Wissens in literarischen und nicht-literarischen Texten zu untersuchen, also die kulturelle Dimension zu erfassen. Anschließend hieran wurde in den 1980er Jahren der Intermedialitätsbegriff geprägt. Damit sollten nicht mehr länger allein die Beziehungen zwischen Texten, sondern auch das Zusammenspiel unterschiedlicher Medien wie z.B. von Text und Bild oder auch Text und Film, untersucht werden, was im Besonderen heute durch die Vernetzung von Medien und Kultur auf digitaler Ebene von Bedeutung ist.

Die Verbindungslinien, die zwischen Texten einerseits und Medien andererseits aufgedeckt werden, werden gleichermaßen als Zitate bezeichnet. Hierin spiegelt sich ein breiter Zitatbegriff, der wörtliche Zitate ebenso beinhaltet wie (fragmentarische) Anspielungen auf kulturelle Interpretationsrahmen. Unterschiede zwischen verschiedenen Formen des Zitierens als intertextuellem respektive intermedialem Verweis werden hierdurch nivelliert. Wie Bal in ihrer Studie *Quoting Caravaggio* (1999, S. 8–16) im Vergleich zwischen kunsthistorischer Ikonographie und literaturwissenschaftlicher Intertextualität herausgearbeitet hat, gilt es die Formen und Funktionen von Zitaten in unterschiedlichen Kontexten differenziert zu betrachten. Im Speziellen ist hierbei das direkte Zitat zu nennen. Dieser Sonderfall des intertextuellen Verweises kann in Anlehnung an von Derrida in *Signatur Ereignis Kontext* (1971, S. 291–314) entwickelten Ansatz als ein Prozess der Aufpfropfung verstanden werden. (vgl. dazu Compagnon 1979, S. 31) Die Sprechakttheorie Austins kritisierend macht sich Derrida dafür stark, dass das Zitieren keinen defizitären Zeichengebrauch darstellt, sondern ein Prozess ist, bei dem man Zeichen „in andere Ketten einschreibt", wodurch sich das Zitament verändert, es eine Rekontextualisierung erfährt. Das Zitieren erscheint also nicht mehr als parasitäre Anleihe, sondern erfährt durch den Gebrauch eine *Veredelung* (Wirth 2002), die sich in einem Sinnüberschuss manifestiert. In Anschluss an Goffman kann dieser Sinnüberschuss als Modulation beschrieben werden, die sich aus dem Wechsel des Interpretationsrahmens ergibt. Die Wiederholung identischer Sätze in sich wandelnden Kontexten konstituiert also paradoxerweise eine Sinnverschiebung bzw. -veränderung. Somit ist das Verfahren der Modulation ein Übertragen von Sinn von dem primären auf einen sekundären Rahmen, indem er neu re-konstruiert wird. Re-konstruiert deshalb, da er im primären Rahmen bereits als „sinnvoll" konnotiert ist. Vor diesem Hintergrund lässt sich das Zitieren als ein Diskurs über Diskurse verstehen, in dem eine Re-Präsentation einer bereits existierenden Repräsentation von Welt vollzogen wird. (vgl. Sternberg 1982, S. 107–156) Die Re-Präsentation wirkt dabei, wie Bal in Anlehnung an Derrida herausstellt, auch auf die ursprüngliche Repräsentation zurück, überlagert diese und lässt auch deren Bedeutung nicht unberührt. (Bal 1999, S. 11; Jäger 2001, S. 19–41)

Gleichwohl Derridas Konzept der Aufpfropfung und Goffmans Konzept der Modulation die Differenz des vermeintlich Identischen in den Vordergrund rücken, behält das Zitat dennoch eine gewisse Identität bei, die nicht zuletzt durch die Beibehaltung des originären

Wortlauts zum Ausdruck gebracht wird. Um die fortwährende Identität des Differenten beim Zitieren zu beschreiben, erweist sich ein erneuter Rückgriff auf Goffmans Rahmentheorie als hilfreich. So kann Zitation nicht nur als ein spezifisches Verfahren der Modulation, d.h. als ein Wechsel zwischen Rahmen, verstanden werden, sondern auch als ein eigenständiger Interpretationsrahmen, der die Lektüre des Zitaments leitet.

Zwar entstehen im Prozess des Zitierens (Sinn-)Verschiebungen, die unweigerlich aus der De- und Rekontextualisierung resultieren, die jedem Zitat widerfährt. Im gleichen Zug behält das Zitat aber auch eine gewisse Identität bei, da durch die Markierung des Zitaments als Zitat sowie durch die Beibehaltung des ursprünglichen Wortgeflechts ein Interpretationsrahmen aufgerufen wird, der den Verweischarakter des Zitats verbürgt und so die Erzählung in einen Kontext einbettet, der ihr sowohl eine kulturelle Bedeutsamkeit als auch Glaubwürdigkeit verleiht. Zitate oszillieren zwischen Mimesis und Transformation, zwischen Differenz und Wiederholung. Gerade hierin besteht ihr narratives Potential. Zitieren ermöglicht es einer narrativen Figur sich in Rückgriff auf bereits Existierendes eine eigene Identität zu schaffen. Besonders im popliterarischen Roman werden, so die These, Zitate zur Identitätskonstruktion eingesetzt.

Popliterarische Identitäten – „and all structures are unstable“ (Rannikko 2011)

Das Changieren intertextueller Bezüge im semiotischen Universum steht paradigmatisch für die polyvalente Heterogenität der Identität (und deren Findung), die durch den Aspekt der Artenvielfalt und Möglichkeiten in einem stetigen Prozess der Produktion und Re-Produktion bleibt.

Derrida und Foucault etwa vertreten, dass das Subjekt ein gesellschaftliches Produkt ist und seine Identität ständig neu konstruiert wird. Das ursprüngliche Konzept von Ich-Identität ist somit überholt.

> „Der Ich-Begriff [war] zunächst durch seine besser bekannten Antipoden, das biologische Es und die soziologischen ‚Massen‘ definiert: Das Ich, dieses individuelle Zentrum organisierter Erfahrung und vernünftigen Planens, war einerseits von Anarchie der Triebe, andererseits von der Gesetzlosigkeit der Gruppenpsyche bedroht.“ (Erikson 1977, S. 13)

Durch das Vorherrschen diverser Einflüsse innerhalb des sozialen Umfelds, kann sich eine Identität nicht frei herausbilden, sondern sucht nach Vorbildern als Orientierung zur Entfaltung der eigenen Persönlichkeit. (Erikson 1977, S. 14) Die Ich-Identitäten in der Popliteratur sind eben auch diesen Einflüssen ausgesetzt und entwickeln sich so durch einen enormen Druck, an dem sie sich nach Orientierung suchend festhalten. Stuart Hall bemerkt ebenso, dass der Begriff Identität nicht mehr in „the old way“ (Hall 2000, S. 16) betrachtet und verwendet werden kann.

Durch die ständige Produktion und Re-Produktion sind popliterarische Identitäten nicht von Stringenz geprägt, sondern flexibel und veränderbar. Die dargestellten Entwicklungsprozesse manifestieren sich in einem Wechselspiel von Selbstbewusstsein und Verlorenheit, was sich hinter der (fragmentarischen) Fassade des narrativen Ichs verbirgt.

Neben dem Zuwachs an Persönlichkeit am Ende der Adoleszenzphase, welcher nach Erikson das Identitätsgefühl definiert, kommt die Frage oder der innere und unveränderliche Wunsch nach der „Wahl der Identität" (Erikson 1964, S. 87) hinzu. Gilles Deleuze u.a. gehen von einer ähnlichen Annahme aus, zugespitzt formuliert, dass dem Individuum die Freiheit der Wahl zur Identitätskonstruktion zusteht. (vgl. Deleuze/Guattari 1997) Trotz konträrer Meinungen, wie etwa von Butler u.a., ist der Konsens die Annahme, dass sich Identitäten selbst konstruieren können.

Zitieren, also der Rückgriff, wird als Mittel zur Konstruktion identitätsstiftend eingesetzt. Durch das Vernetzen unterschiedlicher Bereiche, über den literarischen Raum hinaus, wird die Möglichkeit zu einem Polyviduum zu mutieren geboten. Morphisierung als neue Identität wird im Mainstream zur Königsdisziplin erhoben. Je ähnlicher man seinem Vorbild wird, desto größer ist der Gewinn an Individualität, so scheint es. Die Adaption verschiedener Aspekte fremder Identitäten ist das neue performative Verständnis popliterarischer Protagonisten. Das *Copy and Paste*-Prinzip gilt nicht nur bei der Vernetzung von (kulturellem) Wissen, sondern auch in der Transformation dessen zu Persönlichkeiten im kulturellen Kontext.

Die Frage der Identität bzw. der Identitätsfindung der narrativen Instanz hinsichtlich der Vorbilderadaption ist das zentrale Motiv in popliterarischen Romanen wie *Soloalbum* von Benjamin von Stuckrad-Barre. Das Identitätsstiftende liegt demnach in der Selektion der Zitate. Es wird die Möglichkeit zur selektiven Auswahl von Fragmenten aus dem kulturellen Archiv geboten, wodurch die narrative Instanz nicht auf die Ganzheit des Zitats zurückgreifen muss, sondern punktuell auswählen kann und so das „perfekte" Individuum ausgebildet werden kann. Die Konstruktion von kollektiven Identitäten ist bei der Verwendung von Musikzitaten besonders deutlich. Die durch die Verwendung von popmusikalischen Intertexten evozierte Gruppenidentität kann jedoch durch die Rekombination der zitierten Bruchstücke, die an sich ein kreativer Vorgang ist, individuelle Identität stiften.

Ob das kollektive Potential oder die individuelle Identität das Produkt der Konstruktion basierend auf popkulturellen Verweisen ist, ist für die Bedeutung der Zitation nicht essentiell. Schließlich bedeutet die Zitation immer auch Teilhabe an einem spezifischen kulturellen Archiv, d.h. sie etabliert oder bestätigt auf der obersten Ebene auch kulturelle Identität bzw. Zugehörigkeit.

Das stark ausgeprägte Zitationsverfahren aus populären Diskursen verleiht dem Text zudem eine mehrschichtige Stimmhaftigkeit. Dieser interkulturelle Aspekt wird von Karlheinz Stierle (1984, S.139–169) in Stuckrad-Barres Werk selbst als die eigentliche Stimme

gesehen, die eine klare Struktur in die unübersichtliche Welt der Zitate und Verweise durch den Ich-Erzähler bringt.

Die Zitate verweisen aber auch schon von sich selbst aus in eine definierende Richtung. Durch den Gebrauch dieses Zitationsverfahrens werden die inneren Befindlichkeiten, meist durch Sequenzen von Liedern der Brit-Pop Band Oasis, die Lieblingsband des Protagonisten, dargestellt:

> "I hate the way that even though you
> Know you're wrong you say you're right
> I hate the books you read and all of your friends
> Your music's shite it keeps me up all night
>
> There's no need for you to say you're sorry
> Goodbye I'm going home
> I don't care no more so don't you worry"
>
> (Stuckrad-Barre 2007, S. 35; Oasis: Definitely Maybe 1994, Song 11)

Durch das Zitieren von Textpassagen der Band Oasis kommentiert der Ich-Erzähler das Verhalten oder die (Lebens-)Art und Weise seiner Mitmenschen. Das eben genannte Zitat wird im Rahmen einer Party geäußert, da er die anderen Gäste als „anders" empfindet und er damit seine Gefühle ihnen gegenüber am besten auszudrücken vermag. Durch die nur selektiv zitierten Zeilen kann der Protagonist punktuell seine Gefühlswelt darstellen; dass in diesem Fall das Lied noch mit den Zeilen:

> And it will be nice to be alone
> For a week or two
> But I know that I will be
> Right back here with you

weiter geht, wird ignoriert, da der Kontext dies nicht zulässt.

Durch den Nutzen von Popkulturgütern und der Verinnerlichung von popkulturellen Werten, Habitus und Adaption kann das unerträgliche Ich-Bewusstsein übertüncht werden, wie etwa von Karasek ironisch kommentiert: „An der Situation der Obdachlosigkeit ändert sich auch durch das Lesen von Hustler und einen gegen den Strich gesehenen Film nichts, im Gegenteil: Sie wird bloß erträglicher." (Karasek 2008, S. 45)

Auch wenn man beispielsweise die narrative Instanz in Stuckrad-Barres *Soloalbum* als eine Art unzuverlässigen Ich-Erzähler begreifen kann, der sein „wahres" Inneres durch permanente popkulturelle Verweise verschleiert, soll die These vertreten werden, dass es sich hierbei um eine Form der Identitätskonstruktion durch Zitation handelt. Besonders deutlich wird dies, wenn Stuckrad-Barre die narrative Instanz Ben das pathetische Sprichwort „Träume nicht Dein Leben – lebe deinen Traum" durch einen Songtext der Band

Oasis ironisch kommentieren lässt: „Und mit lauter bunten Pinseln patschen sie nun „Träume nicht Dein Leben – lebe deinen Traum“ an die Wand. Das finden sie total romantisch. Sie singen das Pipi Langstrumpf-Lied. Ich singe ein bißchen ‘Married With Children’“ (Stuckrad-Barre 2007, S. 35)

Durch diese collageartige Aneinanderreihung kultureller Zitate stellt sich Ben im Bezug auf „sie“, die Anderen, kontrastierend dar. Gegen den lebensbejahenden Optimismus derer, die „mit lauter bunten Pinseln patschen“, setzt Ben einen nihilistischen Hedonismus, für den er bei Oasis das Vorbild findet. Dies zieht sich wie ein roter Faden durch das gesamte Buch. Indem sämtliche Kapitel mit Liedern der Band betitelt und immer wieder Fragmente aus deren Liedtexten zitiert werden, stilisiert Ben Oasis nicht nur zum Nonplusultra der Welt, sondern zieht hieraus seine Identität. (vgl. Baßler 2002; Schuhmacher 2011, S. 213–234)

Zusammenfassung

Das Spiel mit der Ironie und die kommentierende Funktion des collageartigen Aufbaus des Textes sind die Grundelemente für die Identitätskonstruktion des Erzählers in Stuckrad-Barres *Soloalbum.* Durch Verfahren des Zitierens konstruiert der Erzähler eine eigene Welt und modelliert seine Identität. Die Verwendung des expliziten direkten Zitats als einem intertextuellen Verweis im engen Sinne verleiht der narrativen Instanz in einer Art der Realitätsverdoppelung (Luhmann 2004) Autorität. Dieses äußert sich im – wenn auch nur vermeintlichen – Aufgreifen real existierender Texte, wodurch die prosaliterarische Fiktion an Verlässlichkeit gewinnt. Der fiktionale Sprecher verhilft sich also zu einer gewissen Autorität, indem er auf eine „Realität“ als Ausgangsbasis, „Rückgriffsort“ oder „extratextuellen Rahmen“ zurückgreift, die er aber im gleichen Zuge hierdurch erst konstituiert. Die fragmentarische Ich-Konstruktion der Erzählfigur profitiert von dieser Zuverlässigkeit und kann durch den Verweis auf anderes die eigene Identität ausbilden. Aus dem immer Gleichen konstituiert sich durch Sampling und Remix von Zitaten ein Typus der Identität der narrativen Instanz, der eine gewisse Individualität zugesprochen wird. Jedoch wird sie aber auch zur Reflektorfigur, in der sich das Archiv einer Kultur spiegelt (Baßler 2002). Das explizite Zitat wird hierbei zum poetologischen Prinzip der Ich-Konstruktion.[1]

[1] Das Verfahren der Identitätskonstruktion durch direkte Zitate wird durch die zusätzliche Verwendung impliziter Zitate, die als intertextuelle Verweise im weiten Sinne auf kulturelles Wissen referieren, modifiziert.

Literatur

Bal, Mieke (1999): *Quoting Caravaggio. Contemporary Art, Preposterous History*. Chicago: The University of Chicago Press.

Barthes, Roland (1968): La mort de l'auteur. In: *Le bruissement de la langue* (=*Essais critiques* IV). 1984, S. 63–69. Deutsche Übersetzung: Der Tod des Autors. In: Jannidis, Fotis (Hrsg.) (2000): *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Stuttgart: Reclam, S. 85–193.

Baßler, Moritz (2002): Der deutsche Pop-Roman. Die neuen Archivisten. München: C.H. Beck.

Compagnon, Antoine (1979): *La seconde main ou le travail de la citation*. Paris: Ed. du Seuil.

Degler, Frank; Paulokat, Ute (2008): *Neue Deutsche Popliteratur*. München: Wilhelm Fink.

Deleuze, Gillesund; Guattari, Félix (1997): *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*. Berlin: Merve.

Derrida, Jacques (1971): Signatur Ereignis Kontext. In: Ders. (1988): *Randgänge der Philosophie*. Wien: Passagen, S. 291–314.

Erikson, Erik H. (1977): *Identität und Lebenszyklus. 3 Aufsätze*. 4. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Erikson, Erik H. (1964): *Einsicht und Verantwortung. Die Rolle des Ethischen in der Psychoanalyse*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch.

Hall, Stuart (2000): „Who Needs ‚Identity'?" In: du Gay, Paul; Evans, Jessica; Redman, Peter (Hrsg.) (2000): *Identity: A Reader*. London: Sage.

Jäger, Ludwig (2001): Transkriptivität. Zur medialen Logik der kulturellen Semantik. In: Jäger, Ludwig; Stanitzek, Georg (Hrsg.) (2001): *Transkribieren - Medien/Lektüre*. München: Wilhelm Fink 2001. S. 19–41.

Karasek, Tom (2008): Generation Golf: *Die Diagnose als Symptom. Produktionsprinzipien und Plausibilitäten in der Populärliteratur*. Bielefeld: transcript.

Konstantinović, Zoran (1997): Zum gegenwärtigen Augenblick der Komparatistik. Der Weg zur Intertextualität. In: Bachleitner, Norbert; Noe, Alfred; Roloff, Hans-Gert (Hrsg.): *Beiträge zur Komparatistik und Sozialgeschichte der Litertaur. Festschrift für Alberto Martino*. Amsterdam, Atlanta: GA. S. 894.

Kristeva, Julia (1967): Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman. In: Critique 239 (avril 1967). S. 438–465. Deutsche Fassung: „Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman". In: Ihwe, Jens (Hrsg.) (1972): *Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven.* Bd. 3: Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft II. Frankfurt am Main: Athenäum S. 345–375.

Luhmann, Niklas (2004): *Die Realität der Massenmedien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Mertens, Mathias (2003): Robbery, assault, and battery. Christian Kracht, Benjamin v. Stuckrad-Barre und ihre mutmaßlichen Vorbilder Bret Easton Ellis und Nick Hornby. In: Arnold, Heinz-Ludwig (Hrsg.) (2003): *Text+Kritik. Sonderband Pop-Literatur*. München: Edition Text+Kritik, S. 203.

Oraić Tolić, Dubravka (1995): *Das Zitat in Literatur und Kunst. Versuch einer Theorie*. Aus dem Kroat. übers. von Ulrich Dronske. Wien (u.a.): Böhlau.

Rannikko, Vesa-Pekka (2011): And All Structures Are Unstable. *54th International Art Exhibition – la Biennale di Venezia*. Alvar Aalto Pavilion (Finland), 4 June – 27 November, 2011. Press release available from: http://www.frame-fund.fi/en/press/vesa-pekka-rannikko-and-all-structures-are-unstable-2011 [Accessed 18 May 2012].

Schmitz, Rainer (2008): Was geschah mit Schillers Schädel? Alles, was Sie über Literatur noch nicht wissen. München: Wilhelm Heyne Verlag.

Schumacher, Eckhard (2011): „Be Here Now" – Zitathaftes Aufpfropfen im Pop-Diskurs. In: Wirth, Uwe (2011): *Impfen, Pfropfen, Transplantieren.* Berlin: Kadmos, S. 213–234.

Sternberg, Meir (1982): *Proteus in Quotation-Land: Mimesis and the Forms of Reported Discourse*. In: Poetics Today 3:2 (Spring 1982), pp.107–156.

Stierle, Karlheinz (1984): Werk und Intertextualität. In: Stierle, Karlheinz; Warning, Rainer (Hrsg.) (1984): *Das Gespräch* (Poetik und Hermeneutik 11). München: Fink, S. 139–150.

Stuckrad-Barre, Benjamin von (2007): *Soloalbum*. 5. Auflage. Köln: Kiepenheuer und Witsch.

Ullmaier, Joachim (2001): *Von Acid nach Adlon*. Mainz: Ventil Verlag.

Wirth, Uwe (2002): *Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt: Suhrkamp Wissenschaft.

Lernen mit geteilten Videos: aktuelle Ergebnisse zur Nutzung, Produktion und Publikation von Onlinevideos durch Jugendliche

Klaus Rummler & Karsten D. Wolf

Zusammenfassung

Dieser Beitrag geht der Frage nach, welche Bedeutung Onlinevideoplattformen wie YouTube und die darin archivierten, geteilten und Nutzer-generierten Videos für das (informelle) Lernen Jugendlicher haben. Der Beitrag präsentiert Ergebnisse der Bremer Befragung zur Nutzung, Produktion und Publikation von Onlinevideos durch Jugendliche.
Erste Ergebnisse deuten an, dass fast ein Drittel der Jugendlichen Videos produzieren oder bearbeiten. Den bisherigen Ergebnissen ist zudem zu entnehmen, dass Jugendliche Onlinevideos zum Lernen gezielt in den Bereichen Sport, Musizieren, Styling und Mode, Lebenspraxis, zum sozialen Lernen und für schulisches Lernen suchen. Neben diesen und weiteren Ergebnissen beleuchtet der Beitrag auch Themen der Nicht-Nutzung.

Rezeption, Produktion und Publikation von Videos durch Jugendliche

Die Nutzungsdaten von Onlinevideoplattformen wie YouTube, Myvideo oder Clipfish belegen ihre große Beliebtheit und hohe Relevanz für Jugendliche. Diese kulturelle Nutzungspraxis macht das Thema Video und besonders die Nutzung von Onlinevideos auch für Lernen interessant. Obwohl der Komplex *Videos im Internet* bislang lediglich unter der Rubrik Unterhaltung diskutiert wird (Rathgeb 2010, S. 31), ist es naheliegend, dass Jugendliche Onlinevideos auch zum Lernen benutzen bzw., dass in der Rezeption von Onlinevideos auch Lernprozesse stattfinden, die es aufzudecken gilt. Die Videos, die im Zentrum dieser Betrachtung stehen, liegen meist auf Videoplattformen im Internet und YouTube steht hier als prototypischer Vertreter für diese Art der Speicherung, Archivierung und Verbreitung. Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs) berichtet in seiner Basisuntersuchung zur Mediennutzung der 12 bis 19-Jährigen (JIM-Studie), dass bis zu 70 % der Jugendlichen Videoportale nutzen bzw. fast die Hälfte von ihnen Videos im Internet ansehen oder herunterladen (ebd.). In ähnlicher Weise berichtet die MDS Verbraucheranalyse des Axel Springer Verlags für das erste Drittel 2011, dass über die Hälfte der 14 bis 19-Jährigen gelegentlich bis häufig Onlinevideos ansehen. Zudem nutzen sie Videoportale mit dem Handy zu 7,2 % gelegentlich bis regelmäßig (MDS online 2011, eigene Auswertung). Kennzeichnend für die Art der Archivierung und Verbreitung von Onlinevideos ist, dass diese Inhalte nicht überwiegend von professionellen Medienproduzenten wie z.B. Fernsehanstalten auf die Plattformen hochgeladen worden

sind, sondern von sogenannten Prosumenten (Produzierende Konsumenten). Das Stichwort hierfür ist *user-generated Content*, also Inhalte, die von den Nutzern selbst generiert oder produziert wurden. Die Produktion von Onlinevideos eröffnet damit den zweiten Bereich der Betrachtung. Neben der Rezeption von Onlinevideos, scheint es nötig, auch die Produktion von Videos durch Jugendliche zu betrachten und danach zu fragen, welche Bedeutung Onlinevideoplattformen wie YouTube und die darin archivierten, geteilten und Nutzer-generierten Videos für das formelle und informelle Lernen von Jugendlichen haben.

Das Herstellen eigener Videos ist durch die Verbreitung von Handys mit eingebauter Kamera für viele Jugendliche möglich. Fast alle Handys der Jugendlichen haben eingebaute Kameras, die sowohl Fotos als auch Filme aufnehmen können (Rathgeb 2010, S. 55). In einem Fünftel der Haushalte, in denen 14 bis 19-jährige Jugendliche leben, sind digitale Camcorder vorhanden (MDS online 2011, eigene Auswertung). Daneben gibt es in 72,7 % der Haushalte Kompaktkameras, die in der Regel ebenfalls Videos aufzeichnen können (ebd.). Auch viele digitale Spiegelreflex- und Systemkameras können Videos aufzeichnen und stehen Jugendlichen in einigen Haushalten zur Verfügung.

Der mpfs berichtet in der aktuellen JIM-Studie, dass 8 % der befragten Mädchen und 6 % der befragten Jungen eigene (digitale) Filme bzw. Videos produzieren (Rathgeb 2010, S. 12). Weiterhin berichtet die Studie, dass 14 % der 12 bis 19-jährigen Jugendlichen Bilder oder Filme bearbeiten. Der Anteil der Mädchen ist hierbei mit 20 % mehr als doppelt so hoch wie der Jungen (9 %) (ebd., S. 34). Hierzu sei angemerkt, dass Mädchen wahrscheinlich mehr Bilder bearbeiten, da sie auch mehr Fotos bzw. Bilder herstellen als Jungen (ebd., S. 12). Hier haben die Mädchen einen Anteil von 41 %, wohingegen Jungen einen Anteil von 22 % haben. Ähnliches gilt in Bezug auf das Herstellen von Fotos und Filmen mit dem Handy (ebd., S. 56). In Bezug auf das Drehen eigener Videos kommt die MDS Verbraucheranalyse auf ein ähnliches Ergebnis, wonach 26 % der 14 bis 19-jährigen Mädchen gerne oder besonders gern in ihrer Freizeit filmen. Der Anteil der gleichaltrigen Jungen liegt bei immerhin 20 % (MDS online, 2011, eigene Auswertung). Bei der Bearbeitung von Videos ist dieses Verhältnis umgekehrt. Demnach bearbeiten fast ein Viertel der Jungen Videos am Computer und nur 17,8 % der Mädchen (ebd.). Nicht unwesentlich ist aber, dass fast die Hälfte der Jugendlichen Videoaufnahmen mit dem Handy macht oder versendet bzw. diese Funktion plant zu nutzen.

Für das Veröffentlichen von Bildern und Videos durch Jugendliche gibt die JIM-Studie an, dass nur 7 % (Mädchen: 8 %, Jungen: 5 %) der Befragten sich an derartigen Web2.0 Aktivitäten beteiligen (Rathgeb 2010, S. 35). Die MDS Verbrauchanalyse gibt hierbei an, dass 9 % der Mädchen und 18 % der 14 bis 19-jährigen Jungen Videos z.B. bei YouTube veröffentlichen (MDS online 2011, eigene Auswertung).

Die Nutzungsdaten zur Rezeption, Produktion und Veröffentlichung von Videos divergieren teilweise sehr. Manche der Studien fassen unterschiedliche Aktivitäten wie das Fotografieren und Videografieren zusammen oder fassen das Drehen und das Versenden von

Videos mit dem Handy zusammen. Zudem verweisen diese Daten zwar auf eine rege kulturelle Praxis rund um die Rezeption und Produktion von Videos, sie geben aber kaum Aufschluss über die Inhalte, die sich Jugendliche ansehen oder filmen. Aus diesen Gründen scheint eine eigene Forschung zu diesem Thema notwendig.

Bremer Befragung zur Nutzung, Produktion und Publikation von Onlinevideos

Dieser Beitrag präsentiert Ergebnisse einer schriftlichen Befragungsreihe an Bremer Schulen in 8., 10. und 13. Klassen zum Thema Nutzung, Produktion und Publikation von Onlinevideos mit speziellem Blick auf das Lernen mit Onlinevideos. Um diese möglichen Prozesse des Lernens mit geteilten Onlinevideos empirisch zu fassen, wurde die Nutzung von Videoplattformen durch Jugendliche mittels schriftlicher und mündlicher Befragungen näher untersucht. Der spezifische Fokus der Befragungen lag hier zum einen auf der gezielten Nutzung von Onlinevideos zum Lernen und zum anderen auf der Produktion von Lerner-generierten Onlinevideos durch Jugendliche.

Theorien zum Lernen mit Videos

Die Nutzungsmuster von Jugendlichen zeigen, dass sie Onlinevideos nicht nur zur Unterhaltung nebenbei nutzen, sondern auch gezielt zum Lernen verwenden, indem sie Videos zu bestimmten Themen suchen, aber auch Videos zu bestimmten, lernrelevanten Themen selbst produzieren. Im nächsten Schritt gilt es demzufolge Modelle zu bestimmen, die in der Lage sind, die Lernprozesse zu beschreiben, die im größeren Zusammenhang mit der Rezeption und vor allem mit der Produktion und ihrer spezifischen Didaktik von Onlinevideos stehen (Wolf & Rummler 2011, S. 5ff).

Auf der Ebene der Rezeption bedeutet das Suchen und Anschauen von Videos zu bestimmten Themen zunächst **Lernen am Modell** sowie vertiefend das **Lernen durch Reflexion**, auf der Ebene der eigenen Videoproduktion bedeutet das **Lernen durch Lehren**. Inwieweit dies die Bildung von Praxisgemeinschaften bzw. Communities of Practice befördert, ist bisher nicht hinreichend untersucht worden. Erste Divergenzen ergeben sich diesbezüglich aus den unterschiedlichen Anteilen an der Produktion von Videos allgemein und dem Veröffentlichen von Videos. Demnach produzieren Jugendliche durchaus Videos mit unterschiedlichen Geräten und insbesondere mit ihren Handys, jedoch veröffentlichen nur wenige von ihnen diese Videos im Internet um diese öffentlich zu präsentieren bzw. mit anderen zu teilen.

Lernen durch Rezeption von Videos
Lernen am Modell

Lernen anhand von Onlinevideos kann auf einer basalen Ebene zunächst als Prozess des Nachahmens verstanden werden. Eine Handlung wird als Video dokumentiert und kann somit wiederholt betrachtet werden. Ob das Nachahmen eines sogenannten „Performanzvideos“ gelingt, hängt von der Komplexität und Sichtbarkeit der Handlung sowie der Qualität der Videoaufnahme ab sowie dem Vorwissen der Betrachtenden. So ist z.B. ein Tanzschritt oder das Flechten einer Frisur leichter per Video zu dokumentieren als der Mundansatz beim Spielen einer Trompete. Soll also ein Video eine Handlung nicht nur dokumentieren, sondern auch erklären, werden didaktische Überlegungen notwendig. Dabei handelt es sich um ein breites Kontinuum von deskriptiven Performanzvideos bis hin zu didaktisierten Erklärvideos. Da viele Erklärvideos auf Onlinevideoplattformen nicht von ausgebildeten Didaktiker/innen erstellt werden, orientieren sich die Autor/innen an subjektiven Didaktiktheorien, die aktuell in unserer Arbeitsgruppe untersucht werden.

Die in Lerner-generierten Onlinevideos am häufigsten implizit gewählten didaktischen Modelle für die Produktion von Erklärvideos stammen aus der Berufspädagogik und dienen zum Erlernen einer Arbeitstätigkeit:

(a) 4-Stufen-Methode (Schelten 1995): insbesondere die ersten zwei Stufen (1. Stufe: Vorbereitung; 2. Stufe: Vorführung und Erklärung) sind in Form von Videos einfach zu realisieren. Das „Nachmachen unter Anleitung“ (3. Stufe) kann von den Jugendlichen per Video im Sinne von „Probeläufen“ selbst dokumentiert werden und durch Videorückmeldungen kommentiert und schließlich mit Rückmeldungen versehen werden (4. Stufe: Selbständig üben und arbeiten lassen) (ebd., S. 126).

(b) Modell der vollständigen Handlung (Schöpf 2005): Lernen nach dem Modell der vollständigen Handlung beschreibt einen zirkulären Kreislauf aus den Schritten 1. Informieren (Arbeitsmittel, Arbeitsfeld, Kunden usw.), 2. Planen der Arbeitshandlungen (Vorgehensweise festlegen, Arbeitsplan erstellen usw.), 3. Entscheiden (Was muss ich tun?), 4. Ausführen der geplanten Arbeitshandlungen, 5. Kontrollieren des Arbeitsergebnisses (Qualitätsmanagement), 6. Bewerten des Arbeitsergebnisses (Ist das Arbeitsergebnis so wie ich es mir vorgestellt habe?)

Die von den „didaktischen Amateuren“ produzierten Videos orientieren sich dabei vor allem an eigenen Instruktionserfahrungen in der Schule, Ausbildungskontexten oder Sportvereinen, aber auch Erklärformaten wie den Sachgeschichten aus dem Kinderfernsehen (z.B. Sendung mit der Maus).

Lernen durch Reflexion und Analyse

Allerdings greift eine Beschreibung des Lernens mit Video als reines Nachahmen zu kurz. Eine weitere Qualität gewinnt das Lernen mit Video durch das Reflektieren und Analysie-

ren von videografierten Handlungssituationen. In Bezug auf die Rezeption von Videos, ursprünglich im Kontext der Lehrerbildung, verdichten Kathrin Krammer und Kurt Reusser (2005) das Lernen durch Reflexion von Videos auf folgende 6 Bereiche: Erfassen der Komplexität von Realität, Wissen erweitern, Wissen flexibler machen, Theorie und Praxis verbinden, Fachsprache aufbauen und Perspektivwechsel durchführen (ebd., S. 36f).

Pea und Lindgren (2008, S. 9f) beschreiben drei Dimensionen zur Analyse und zur Reflexion über Videos:

1. Stil des Diskurses, in den das Video eingebettet ist und in dem es diskutiert wird: eher formell und aufgefordert wie in einer Unterrichtssituation oder informell und explorativ wie in einer lockeren Runde unter Peers.
2. Bezug zum Quellmaterial: Sind Lerner Insider (haben sie das Video selbst gedreht, haben sie selbst mitgespielt) oder sind sie Outsider (sind es Videos von anderen, werden Videos anderer diskutiert oder bearbeitet)?
3. Ziele und Zweck der Diskussion, der Rezeption oder der Produktion:
   a. Design: Ein Produkt, ein Prozess oder ein Schema verbessern,
   b. Synthese / Systematiken und Muster entdecken: Gemeinsamkeiten bestimmter Themen finden,
   c. Evaluation: Kritik und konstruktives Feedback im Video,
   d. Analyse und Interpretation: Dinge und Prozesse in ihre Bestandteile aufgliedern, nach Ursachen und Hintergründen suchen.

Aus einer lernzieltaxonomischen Sicht heraus wird klar, dass Lernen durch Reflexion und Analyse von Videos weit über eine reine Instruktion durch Erklärvideos hinausgehen kann. Fraglich bleibt allerdings bei Onlinevideos, inwieweit diese Prozesse ohne eine explizite Unterstützung stattfinden.

Produktion von Erklärvideos: Lernen durch Lehren

In der von Anderson & Krathwohl (2001) überarbeiteten Bloom'schen Taxonomie, die von Andrew Churches (2009) im Hinblick auf digitale Medien aktualisiert und „übersetzt“ wurde, entspricht das Filmen und Produzieren von Videos der höchsten Lernzielstufe.

Blooms digitale Taxonomie

Schlüsselbegriffe	Verben
Erschaffen	Gestalten, **filmen**, animieren, (video-)bloggen, abmischen, Video und Audio senden, Regie führen, **produzieren**.
Erproben	**kommentieren**, revidieren, **mitteilen**, kollaborieren, netzwerken.
Analysieren	attribuieren, strukturieren, integrieren, **verschlagworten**.

Anwenden	umsetzen, hochladen, **teilen**, **bearbeiten**.
Verstehen	interpretieren, zusammenfassen, vergleichen, **erklären**, **veranschaulichen**, erweitertes Suchen, twittern, kategorisieren, **kommentieren**.
Erinnern	erkennen, auflisten, beschreiben, identifizieren, **beschaffen**, auffinden, Lesezeichen setzen, soziales vernetzen, favorisieren, **suchen**.

Tabelle 1: Auszüge aus Blooms digitaler Taxonomie mit Relevanz für das Thema ‚Lernen mit geteilten Videos'. Übersetzt durch die Autoren nach Churches (2009).

Das Konzept des *Lernens durch Lehren* (Martin 2007) bzw. Lernen durch die Gestaltung von Lernmaterialien (*Learning by Design*: Kafai 1996; Kafai & Harel 1991) löst traditionelle Rollenbilder formaler Bildungsprozesse auf. Schülerinnen und Schüler lernen durch das Erklären bzw. durch das Lehren im Videos, das sie selbst produziert haben. Die Nicht-Flüchtigkeit des Mediums Video erfordert jedoch eine Planung, was und wie am besten zu erklären ist. Dies wiederum befördert eine tiefere Durchdringung des zu vermittelnden Inhaltes, da man um erklären zu können, verstehen muss. Dieser Meta-Prozess – hier in Form des Gestaltens von Erklärvideos – könnte also durchaus als zusätzliche *siebte* Stufe in der oben genannten Taxonomie verstanden werden.

Dieses Konzept wird insbesondere durch Video-Dialoge, also aufeinander bezogene Videobotschaften unterstützt, in denen Nachfragen und Verbesserungsvorschläge von den Nutzern zurückgemeldet werden. Die Beschäftigung mit der Lehrperspektive ermöglicht gleichzeitig eine neue Kommunikationsebene mit eingebundenen Peers, relevanten Dritten oder Lehrern, indem über die Güte sowohl von Ausführung als auch von Erklärung und Anleitung fachinhaltlich und -didaktisch öffentlich diskutiert wird.

Ergebnisse Bremer Befragung zur Nutzung, Produktion und Publikation von Onlinevideos

Ein zentrales Ergebnis der Bremer Befragung zur Nutzung, Produktion und Publikation von Onlinevideos, das sowohl von den allgemeinen Nutzungsdaten, als auch von den theoriegeleiteten Taxonomien unterstützt wird, ist die Dreiteilung in Rezeption, Produktion und Publikation von Lerner-generierten Videos. Es gilt also erstens zwischen den rezipierten Videos zu unterscheiden, die Jugendliche meist auf YouTube suchen, dann zweitens Videos zu unterscheiden, die produziert bzw. gefilmt werden, aber nicht veröffentlicht werden, um drittens die Videos zu betrachten, die Jugendliche dann auch im Internet publizieren und Andere daran teilhaben lassen.

Im Rahmen der Bremer Befragung zur Nutzung, Produktion und Publikation von Onlinevideos wurden im Sommer 2011 mit einem halbstandardisierten Fragebogen aus 30 Items

zu den Dimensionen Videoplattformen, Inhalte von Videos, Produktion von Videos, Lernen mit Videos und Teilen von Videos (sharing) und zur Person allgemein bislang n=249 Schülerinnen und Schüler befragt. Die Erhebungen begleiten Workshops zur Videoproduktion und fanden bislang in einer 10. Klasse Gymnasium, in einer 13. Klasse Gymnasium, in 8. Klassen einer Real- und Hauptschule und einer Gesamtschule, sowie in einer Oberschule, als Nachfolgemodell der Hauptschule statt (vgl. Rosenbaum, Gerstmann, & Duwe 2011). Wenngleich aufgrund der Einbindung in Workshops die Befragung nicht systematisch gleichverteilt stattfinden konnte, so erfasst und deckt diese Verteilung alle allgemeinbildenden Schulen des Landes Bremen ab.

Präferierte Videoplattformen der Jugendlichen

Auf die Frage, welche Videoplattformen die Jugendlichen kennen oder auch nutzen, benannten die 249 Befragten 50 verschiedene Plattformen und Websites. Die drei häufigsten waren YouTube, Myvideo und Clipfish. Die Genres der Videoplattformen reichen von einfachen Dateiarchiven ohne aufwendige online-Abspielmöglichkeiten über asiatische Suchmaschinen, Spieleplattformen, bis hin zu einer Plattform, die Schülernachhilfe durch Onlinevideos anbietet. Am häufigsten wurden allgemeine Videoplattformen nach dem Vorbild von YouTube benannt, danach kommen Film und Serien Streaming-Seiten nach dem Vorbild von kino.to. Des Weiteren kennen und nutzen die Jugendlichen Plattformen, die explizit lustige Videos (rofl.to) zeigen, Musikvideos (tape.tv), pornografische Videos (YouPorn) und Videos als online Fernsehprogramm (z.B. RTL) anbieten. 77 Befragte (31 %) haben 83 eigene Accounts im Wesentlichen auf YouTube und Myvideo.

Bei der Frage, welche Videoplattform die Jugendlichen am besten fänden und warum, sind sie sich in Bezug auf YouTube einig. Hier finden sie „die meisten Clips“ und die größte „Auswahl an Musik und Unterhaltung“. Ihnen ist auch wichtig, dass YouTube „am einfachsten“ ist und „übersichtlich“ gestaltet ist. Dort gibt es inhaltlich „lustigere“ Videos und auch „Alltagsanleitungen“ und „Lernvideos“. Ein weiterer bedeutsamer Grund für die regelmäßige, also wöchentlich bis tägliche Nutzung von YouTube sind die Freunde, die auch dort sind, weil Jugendliche wissen wollen, „was alles grade so passiert“ und weil es im Gegensatz zu anderen Plattformen in den einzelnen Videos „keine Werbung gibt“.

Präferierte Video Genres und Lernaktivitäten der Jugendlichen

Fragt man die Jugendlichen danach, welche Videos sie im Internet am meisten interessieren, ergibt sich aus den Antworten ein etwas engerer Bereich der Unterhaltung und ein breiterer Bereich lernrelevanter Videogenres, auf den später näher eingegangen wird.

Im Bereich der Unterhaltung suchen Jugendliche am häufigsten Musikvideos, oft auch um diese nur zum Hören nebenbei laufen zu lassen. Das zweite große Genre beliebter Videos sind lustige Videos, Comedies und Pannenvideos. Daneben nutzen Jugendliche Videoplattformen wie YouTube für Kinofilme und Filmtrailer, und um Fernsehsendungen zu

sehen. Selbst gemachte Fanvideos, Erotik oder Zeichentrick wie Animé sind für Jugendliche nur von geringem Interesse und können daher eher als Randerscheinungen gelten.

Betrachtet man den Bereich der genannten Videogenres neben der offensichtlichen Unterhaltung eröffnet sich ein breites Feld jugendlicher Lernaktivitäten. Charakteristisch für diese Art der Videos ist, dass „manche […] auch echt hilfreich für's Leben oder so'n Zeug“ sind (Kommentar einer 14-jährigen Befragten). Die Videos, die Jugendliche zur eigenen themenspezifischen Information oder zum expliziten Lernen suchen, kann man in 6 Gruppen kategorisieren: Sport, Musizieren, Styling und Mode, Lebenspraxis, soziales Lernen, sowie das große Feld der Schul- und Unterrichtsfach bezogenen Videos. Dabei gaben fast alle Jugendlichen lernrelevante Videointeressen an und über die Hälfte der Jugendlichen hat schon mal ein Video gezielt gesucht, um Handlungsabläufe daraus nachzumachen oder zu üben bis beispielsweise ein Skateboard-Trick gelingt.

Sportvideos:
Jugendliche suchen auf Videoplattformen gezielt Sportvideos zu Themen wie Fußball, Reiten, Motocross, Tanzen, Fitness, Skaten, Surfen, Tennis, Kampfkunst, Wakeboard oder Penspinning. Sie suchen diese Videos, um bestimmte Tricks oder Handlungsabläufe zu sehen und um sie nachzuahmen, oder um Idole in diesen Videos zu sehen.

Musizieren:
Jugendliche sehen bzw. hören nicht nur gerne Musik von Videoplattformen, sondern sie machen auch selbst Musik und nutzen Videoplattformen aktiv dazu, sich weiterzubilden und sich zu informieren. Sie schauen Klavier-Tutorials, suchen Keyboardstücke, versuchen (wenn auch nicht immer erfolgreich) Gitarre zu lernen oder suchen allgemein nach Noten im Internet.

Styling und Mode:
Bei den Mädchen sind Onlinevideos für das Thema Styling und Mode sehr bedeutsam. Sie suchen nach „Beauty“, „Schminken“ oder „Make-up“, um Frisurentipps oder Schminktipps und Tutorials zu finden. Dabei sind auch hier die Suchanfragen sehr konkret, wenn eine Befragte danach sucht, „wie man die Augen mit Schminke betont“.

Lebenspraxis:
Den Bereich der lebenspraktischen Videos kann man in 5 Kategorien unterteilen:

- Jugendliche sehen sich **Dokumentationen und Reportagen** an. Sie eignen sich dabei „News zu technischen Geräten“ oder „Nachrichten aus aller Welt“ an. Diese Videos sind oft Doku- oder Reality-Formate der Fernsehsender, die Jugendliche nutzen, um sich sehr breit und allgemein zu informieren.
- Videos, die über **Spiele** wie Ego-Shooter (Games) berichten, könnte man im Sinne der eSports auch der Rubrik Sport zuordnen. Neben Trailer für aktuelle Spiele-Software suchen Jugendliche hier nach Tricks und Hilfen für Computer- und Konsolenspiele. Besonders Spielwalkthrough, sog. „Glitches” oder Gameplay-Videos sind für Jugendliche dabei interessant, da sie erfolgreiche Spielverläufe darstellen.

- Zum Bereich der Lebenspraxis zählen auch die Videos zu **Computer-**Tricks, Tutorials für Software oder zu Handys. Jugendliche suchen hier nach konkreten Anleitungen für Software-Programme oder zur Bedienung von Smartphones.
- Der Bereich des **Kochens** ist ein Feld, das relativ leicht zu Videografieren ist und Jugendliche suchen hier konkret z.B. nach Pizzatricks, wie man Cocktails mixt oder allgemein nach Rezepten.
- Die fünfte Kategorie der lebenspraktischen Videos fasst sehr breit angelegt die diversifizierte Masse der **Hilfevideos** zusammen, die sich mit Anleitungen zu kleinen Alltagsproblem beschäftigen. Dazu zählen beispielsweise: erste Hilfe, Knoten-Videos, Origami Faltanleitungen, Herstellung von Seife, Zeichnen, Zaubertricks, Zigarettendrehen, Schlips binden, Schleifenarten am Schuh binden, usw. Zwei ältere Schüler, die ein Auto haben, suchen nach Reparaturanleitungen, konkret nach der „Ausbauanleitung zu meinem Klimabedienteil im Auto".

Soziales Lernen:
Jugendliche suchen auch nach Videos zu sozialem Lernen. Bei der Frage, ob sie schon mal etwas von einem Onlinevideo gelernt hätten, antworteten Jugendliche beispielsweise, dass sie gelernt hätten, dass „es um Vertrauen geht, wenn man verliebt ist", oder dass sie gelernt hätten „wie man jemanden vermissen kann".

Schule:
Jugendliche lernen mit Onlinevideos, insbesondere mit YouTube für die Schule und für den Unterricht. Aus der Bremer Befragung zur Nutzung, Produktion und Publikation von Onlinevideos geht hervor, dass Lehrer die Vorbereitung bestimmter, teilweise selbst gewählter Themen anhand von YouTube zulassen und die Schüler dazu ermutigen. Die Befragten berichten, dass sie Onlinevideos speziell für die Fächer Biologie, Physik, Wirtschaft, Politik, Englisch, Geographie, Chemie und Mathematik verwenden. In Zahlen verwenden etwa 62 % der Schüler die Videos zur Vorbereitung für Klausuren oder um Präsentationen und Referate zu Themen wie Photosynthese, Stickstoffkreislauf, Chromosomen, Immunbiologie oder Atomkraft vorzubereiten.

Produktion und Bearbeitung von Videos

Wie bereits zuvor berichtet, sind Jugendliche durch Kamerahandys zu nahezu 100 % auch mit Videokameras ausgestattet. Die technische Verbreitung von Videokameras ist also im Vergleich zur Verbreitung von 1990 heutzutage keine Zugangsbarriere mehr. Um den Themenbereich der Produktion von Videos zu erfassen, wurden den Jugendlichen vier Fragen gestellt: „Drehst Du auch eigene Videos", „Was filmst du (wer oder was ist darauf zu sehen)", „Womit drehst du Videos (Digitalkamera, Handy, Camcorder etc.)" und „Bearbeitest oder schneidest Du Deine Videos?". Die Befragten beantworteten nicht immer alle vier Fragen, wodurch es vorkam, dass die Frage „Drehst du auch eigene Videos" unbeantwortet blieb, jedoch z.B. die Frage „Was filmst du" ausführlich beantwortet wurde.

Für die Frage, wie viele Jugendliche ganz allgemein Videos produzieren, werden daher die Ergebnisse aller vier Fragen zusammengefasst, mit dem Ergebnis, dass über 38 % der Jugendlichen Videos in irgendeiner Weise filmen oder bearbeiten.

Über die Hälfte der Jugendlichen, die auf die Frage „Womit drehst du Videos“ antworteten, benutzen ihre Handys zum Videografieren, ein weiteres Drittel benutzt eine Digitalkamera (wahrscheinlich digitale Foto-Kompaktkamera). Fünf Jugendliche benutzen Camcorder, 3 gaben an, mit der Webcam Videos zu drehen und jeweils 2 gaben an, digitale Spiegelreflexkameras und Screenrecording Software zu benutzen.

Die Videos, die Jugendliche produzieren, sind inhaltlich eng mit ihren Rezeptionsvorlieben verbunden. So stehen beim Drehen die Freunde und die Familie in ihren Alltagssituationen an erster Stelle. Dabei werden hauptsächlich zur persönlichen Erinnerung lustige und witzige Momente festgehalten, Partys und Diskobesuche gefilmt oder Konzerte und Festivals gespeichert. Daneben filmen die Jugendlichen Sportsituationen wie „Trainingsschritte beim Reiten“, Skate- oder Fingerboard. Sie produzieren Zusammenschnitte von Videospielen wie World of Warcraft und anderen oder machen Bildschirmaufnahmen (Screenrecordings). Teilweise stellen Jugendliche auch aufwendigere Produktionen her, die Planung und Vorbereitung bedürfen. Dabei entstehen dann parodierte Werbevideos, nachgestellte Szenen oder ganz allgemein „kreative Sachen“. Eine Befragte berichtete sogar, dass sie im vorangegangenen Jahr mit einer Freundin Vlogs über ihren Canada Urlaub machte.

Publikation und das Teilen von Videos

Wenn es allgemein um das Teilen von Informationen geht, nutzen die befragten Jugendlichen neben YouTube auch die üblichen online Dienste wie Facebook (63 %) oder SchülerVZ (48 %). Auch die Messaging Dienste MSN (53 %) und Skype (46 %) sind weit verbreitet.

In Bezug auf Videos teilen Jugendliche diese außerhalb von Videoplattformen hauptsächlich eingebunden im Kontext sozialer Onlinenetzwerke (78 %). Dort verweist man einander auf der Pinnwand auf Videos oder schickt sich gegenseitig Nachrichten mit direkten Links zu Videos (65%). Fast die Hälfte der befragten Jugendlichen empfiehlt einander Videos per Instant Messenger und ein Zehntel per Link in einer E-Mail. Nur die wenigsten binden Videos in Weblogs oder in Forenbeiträgen ein. Eher zeigen sie die Videos den Freunden oder der Familie direkt auf der Kamera oder auf dem Notebook ohne eine Anbindung an das Internet.

Die Frage, ob Jugendliche auch eigene Videos ins Internet stellten, bejahten etwas über 12 %. Dieses Ergebnis stimmt in etwa überein mit den Daten der MDS Verbrauchanalyse (MDS online 2011, eigene Auswertung). Neben YouTube publizieren sie die Videos etwa zu einem Drittel auch auf Facebook.

Kritik an Videoplattformen

Die derzeitigen Muster der Nutzung, der Produktion und der online Publikation von Video sind recht neu, scheinen fluide und sie sind vor allem Teil einer ständig auszuhandelnden kulturellen Praxis. So beliebt Onlinevideos einerseits sind, so sehr spürt man doch Widerstände und Vorbehalte vor allem gegenüber der Veröffentlichung von Videos im Internet.

Insofern sind die Antworten der Jugendlichen auf die Frage, was sie an Videoplattformen als störend empfinden, sehr diversifiziert. Ihre Kritik innerhalb der Dimension der Rezeption von Onlinevideos beziehen sie hauptsächlich auf YouTube bezüglich der rechtlichen Einschränkungen, der technischen Barrieren und den Inhalten der Videos.

Die **rechtlichen Einschränkungen** beziehen die befragten Jugendlichen vor allem auf den Streit zwischen der „Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte" (GEMA) und YouTube, wonach urheberrechtlich geschützte Musikvideos sehr häufig in Deutschland zwar als Suchtreffer erscheinen, aber nicht abgespielt werden können. Eine rechtliche Einschränkung anderer Art sind Werbungen, die vor Videos geschaltet werden und von den Nutzern nicht übersprungen werden können. Nutzer werden dadurch gezwungen, die Werbung anzusehen, wenn sie wenigstens den Anfang des eigentlichen Videos sehen wollen.

Auf der Ebene der **Technik** kritisieren die befragten Jugendlichen, dass Videos oftmals nicht oder nur langsam laden. Manche Videos bleiben beim Abspielen hängen oder funktionieren nicht. Der Segen, der großen Auswahl an Videos, gerade auf YouTube, ist aber gleichzeitig der Fluch. Jugendliche kritisieren die vielen und teils ungenauen Suchtreffer und die, an die Suchtreffer gebundenen, vorgeschlagenen Videos innerhalb eines jeweiligen Treffervideos.

Die Kritik an den **Inhalten** der Videos lässt sich in drei Dimensionen einordnen:

Enttäuschung über den Inhalt: User erhoffen sich bestimmte Inhalte bei der Suche nach Videos. Sie suchen beispielsweise nach einem bestimmten Musikvideo und finden aber nur Konzertmitschnitte von live Auftritten. Neben dem Fehlen der Originalvideos stört die Jugendlichen auch an vielen anderen Videos die schlechte Bildqualität, die vermutlich zugunsten der Dateigröße beim Umwandeln vor dem Hochladen geopfert wurde. Einige Jugendliche berichten auch von bearbeiteten Videos, die vorgeben vollständige Originale zu sein und sich aber als Zusammenschnitte herausstellen. Problematisch wird es, wenn Jugendliche nach lustigen Videos suchen und auf Videos stoßen, deren Humor sie nicht teilen können, oder die die Grenzen der Sittlichkeit und des guten Geschmacks überschreiten. Teilweise werden hier die Persönlichkeitsrechte Dritter, also der Darsteller verletzt, was bei genauerer Betrachtung bis zur Verletzung der Menschenwürde reichen kann.

Angst vor dem Inhalt: In ihrer Kritik an Videoplattformen äußern Jugendliche explizit, dass sie Angst haben, auf problematische und Jugendschutz-relevante Inhalte zu stoßen. Viele befragte Jugendliche wollen keine schockierenden, ekligen, obszönen oder demütigenden Inhalte sehen. An den Äußerungen der Jugendlichen ist ihre Unsicherheit deutlich

zu spüren. Sie haben bereits Erfahrungen mit Onlinevideos gesammelt und wissen, dass entsprechende Bearbeitungen möglich sind und fragwürdige Inhalte in Videos eingebaut werden können und wissen, dass es gleichzeitig keine verlässliche Alterskontrolle oder inhaltliche Kontrolle gibt.

Angst vor den Kommentaren und Folgen außerhalb des Videos: Die befragten Jugendlichen äußern ihre Kritik an den „nervigen Kommentardiskussionen“, und sie wollen nicht, dass „manche verarscht werden“. In den Äußerungen kommt durchaus zum Ausdruck, dass die Jugendlichen Angst davor haben, selbst Opfer von übler Nachrede und von Mobbing zur werden. Dies beziehen sie sowohl auf die inhaltliche Ebene der Videos, als auch auf die Kommentare entlang der Videos auf YouTube oder Facebook.

Gründe für Nicht-Nutzung

Um die Ebene der Produktion von Videos auch in der Dimension der Kritik und der Nicht-Nutzung abzudecken, wurden die Jugendlichen auch nach den Gründen gefragt, warum sie keine Videos drehen. Die Befragten gaben hierbei meist an, keine Zeit für die Produktion zu haben oder, dass es sie nicht interessiere. Für ein Fünftel der Nicht-Nutzer ist es zu kompliziert, oder sie wissen nicht, wie es geht. Hierbei merkten die Jugendlichen aber an, dass sie bislang noch keine Ideen für eigene Videos entwickelt haben, sie zu hohe Qualitätsansprüche haben und das Filmen mit dem Handy mindestens wegen der schlechten Bildqualität als peinlich empfinden. Diese Ergebnisse sind den Aussagen der Jugendlichen aus Videoworkshops sehr ähnlich (Rosenbaum, Gerstmann & Duwe 2011, S. 39).

Neben den zuvor genannten Gründen haben ein Drittel der Jugendlichen auch ganz klare Vorbehalte gegen die Publikation von Videos im Internet. Am wichtigsten ist ihnen dabei die Wahrung ihrer Privatsphäre und des Datenschutzes. Sie produzieren zwar Videos, aber sie laden sie nicht ins Internet, „weil sie privat sind und ich sie nur als Erinnerung behalte“ (charakteristische Aussage einer 16-jährigen Befragten). Dabei ist ihnen klar, dass Videos im Internet, sobald sie einmal hochgeladen sind, nur schwer wieder zu löschen sind, und dass dies unabsehbare Folgen für die Zukunft haben könnte, weil z.B. spätere Arbeitgeber unangenehme Videos sehen könnten. Auch diese Aussagen stützen die Ergebnisse der JIM Studie 2010, wonach Jugendliche zum einen immer vorsichtiger mit der Weitergabe persönlicher Daten werden (Rathgeb 2010, S. 44f) und zum anderen aber selbst zu einem Viertel schon schlechte Erfahrungen mit Cybermobbing machten (ebd., S. 48).

Diskussion

Die bisherigen Ergebnisse der Bremer Befragung zur Nutzung, Produktion und Publikation von Onlinevideos enthalten deutliche Hinweise auf veränderte Medienkompetenzen und ein verändertes Risikobewusstsein der Jugendlichen bezüglich ihres Erscheinungsbildes im Internet und ihres Umgangs mit Freunden in sozialen Onlinenetzwerken. Daher ist

die Bemerkung der aktuellen JIM-Studie, dass das „Internet eben auch hinsichtlich der negativen Erfahrungen im Alltag der Jugendlichen angekommen ist“ (Rathgeb 2010, S. 49) im Kontext dieser Ergebnisse durchaus nachvollziehbar.

Die veränderten Medienkompetenzen der Jugendlichen geben ihnen in Bezug auf Video die Möglichkeit ohne technischen Mehraufwand Videos zu finden, zu sehen, zu filmen und sie wiederum einem größeren Publikum zuzuführen. Diese Veränderungen sind eingebunden in ein Dreiecksverhältnis aus sich verändernden kulturellen Praxen des Lernens, veränderten gesellschaftlichen und technologischen Strukturen sowie veränderten Handlungs- und Medienkompetenzen (vgl. Rummler 2011). Onlinevideos sind alltäglich und breitgefächert genutzte Lernobjekte geworden, die Jugendliche im Internet suchen und für ihr eigenes alltägliches und schulisches Lernen verwenden. Im Rahmen der hier vorgelegten Ergebnisse ist außerdem die Bedeutung von Schule für die Rezeption von Onlinevideos hervorzuheben, indem Lehrer lediglich die Aufgabe geben sich anhand von YouTube-Videos auf ein bestimmtes, selbst gewähltes Thema vorzubereiten. Dies ist eine deutliche Öffnung der Schule für den Alltag und deutet das Zulassen außerschulischer Kontexte für schulisches Lernen an.

Literatur

Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R. (Hrsg.) (2001): *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: a revision of Bloom’s taxonomy of educational objectives*. New York, San Francisco, Boston: Longman.

Churches, A. (2009): Bloom’s Digital Taxonomy. Abgerufen unter: http://edorigami.wikispaces.com/file/view/bloom%27s+Digital+taxonomy+v3.01.pdf [Stand vom 06-03-2012].

Kafai, Y.B. (1996): Learning design by making games: children’s development of design strategies in the creation of a complex computational artifact. In: Y.B. Kafai & Resnick, M. (eds.) *Constructionism in Practice: Designing, Thinking and Learning in a Digital World*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 71–96.

Kafai, Y.B. & Harel, I. (1991): Children’s Learning Through Consulting: When Mathematical Ideas, Software Design, and Playful Discourse are Intertwined. In: Harel, I. & Papert, S. (eds.) *Constructionism*. Norwood, NJ: Ablex Pub, US, pp. 111–140.

Krammer, K. & Reusser, K. (2005): Unterrichtsvideos als Medium der Aus- und Weiterbildung von Lehrpersonen. *Beiträge zur Lehrerbildung*, *23*(1), S. 35–50. Abgerufen unter: http://www.ife.uzh.ch/aboutus/staff/reusser/krammer_reusser_2005.pdf [Stand vom 06-03-2012].

Martin, J.-P. (2007): Wissen gemeinsam konstruieren: weltweit. *Lehren und Lernen – Zeitschrift für Schule und Innovation in Baden-Württemberg*, 33(1), S. 29–30.

MDS online (2011): *VerbraucherAnalyse 2011 Klassik I Märkte*. (Axel Springer AG & Bauer Media Group, Hrsg.). Abgerufen unter: http://online.mds-mediaplanung.de/vakm [Stand vom 06-03-2012].

Pea, R. & Lindgren, R. (2008): Video collaboratories for research and education: an analysis of collaboration design patterns. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, *4*(1), pp. 235–247. Abgerufen unter: http://www.stanford.edu/~roypea/ RoyPDF%20folder/A151_Pea_Lindgren_2008_IEEE-TLT.pdf [Stand vom 06-03-2012].

Rathgeb, T. (Hrsg.) (2010): *JIM-Studie 2010. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung Zum Medienumgang 12- Bis 19-Jaehriger.* Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Abgerufen unter: http://mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf10/JIM2010.pdf [Stand vom 06-03-2012].

Rosenbaum, D.; Gerstmann, M. & Duwe, W. (2011): draufhaben, draufhalten, draufklicken – Per Handy-Video zum Ausbildungsplatz? *merz - medien + erziehung*, *Jugendarbeit und social networks*(3), S. 39–41.

Rummler, K. (2011, Juli 7). *Medienbildungschancen von Risikolernern. Eine Analyse der Nutzung mobiler und vernetzter Technologien männlicher jugendlicher Risikolerner und die in den Nutzungsmustern angelegten Chancen für Medienbildung* (Dissertation). Universität Kassel, Unveröffentlicht.

Schelten, A. (1995): *Grundlagen der Arbeitspädagogik* (3. Aufl.). Stuttgart: Steiner.

Schöpf, N. (2005): *Ausbilden mit Lern- und Arbeitsaufgaben*. Bielefeld: wbv.

Wolf, K.D. & Rummler, K. (2011): Mobile Learning with Videos in Online Communities: The example of draufhaber.tv. In: Bachmair, B.; Pachler, N. & Cook, J. (Hrsg.) *MedienPädagogik – www.medienpaed.com – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, *19* (Mobile Learning in Widening Contexts: Concepts and Cases). Abgerufen unter: http://www.medienpaed.com/19/wolf1105.pdf [Stand vom 06-03-2012].

About the Authors / Autorinnen und Autoren

Manuela Farinosi is a post-doctoral fellow at the Department of Human Sciences at the University of Udine (Italy). She received a PhD in Multimedia Communication in 2010. Her main research interests are focused on social and cultural aspects of new technologies, and in particular on social media and their impact on public and private spheres.

Leopoldina Fortunati is chair of the PhD Program in Multimedia Communication at the University of Udine where she teaches Sociology of Communication and Culture and Theories and Techniques of the New Media. She has conducted several research projects in the field of gender studies, cultural processes and communication and information technologies. She is the Italian representative in the COST Domain Committee (ISCH, Individuals, Societies, Cultures and Health). She is associate editor of the journal *The Information Society* and serves as referee for many outstanding journals. Her works have been published in eleven languages.

Manfred Faßler ist Professor am Institut für Kulturanthropologie und Europäische Ethnologie an der Goethe Universität Frankfurt. Seine Lehr- und Forschungsgebiete umfassen u.a. Anthropologie des Medialen, Medienevolution/Koevolution, informationelle Globalisierung, bio-kulturelle Koevolution, und nachgesellschaftliche Globalstrukturen. Zu seinen letzten Publikationen zählen: *Kampf der Habitate. Neuerfindung des Lebens im 21. Jahrhundert*, Wien, New York 2012, und *Nach der Gesellschaft. Infogene Welten, anthropologische Zukünfte*, München 2009.

Michael Funk, Studium der Philosophie und Germanistik an der TU Dresden. Mitarbeiter an der Professur für Technikphilosophie, TU Dresden. Letzte Veröffentlichungen: „Verstehen und Wissen. Ludwig Wittgensteins Philosophie der Technik“. In: Leidl, Lars und David Pinzer (Hg.) (2010): *Technikhermeneutik. Technik zwischen Verstehen und Gestalten*, Berlin u.a., S. 75–88. „Vom Blick zum Klang – Was wissen die Noten über mein Klavierspiel?“ In: Hug, Theo und Andreas Kriwak (Hg.) (2011): *Visuelle Kompetenz. Beiträge des interfakultären Forums Innsbruck Media Studies*, Innsbruck, S. 270–284.

Volker Ralf Grassmuck is a media sociologist, free-lance author and activist. He has conducted research on the knowledge order of digital media and on copyright and the knowledge commons at Free University Berlin, Tokyo University, Humboldt University Berlin and University of São Paulo. He is a professor at Leuphana University Lüneburg, Germany. He was project leader of the conference series Wizards-of-OS.org and of the copyright information portal iRights.info He is a co-founder of mikro-berlin.org, privatkopie.net, and CompartilhamentoLegal.org. He blogs at vgrass.de. His publications include: *Freie Software zwischen Privat- und Gemeineigentum*, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2002.

Doreen Hartmann, M.A., studierte Allgemeine Literaturwissenschaft, Medienwissenschaft und Informatik an der Universität Paderborn. Sie forscht und lehrt zu digitalen (Sub-)Kulturen, digitaler Medienkunst und visueller Musik, etwa an den Beispielen von Machinima, Demoszene, Musikvideoclips und CGI-(Kurz-)Film. Sie arbeitet an ihrem Dissertationsprojekt zu Computer-Demos (computergenerierten, künstlerischen Echtzeit-Animationen). Publikationen (Auswahl): "Phänomen Machinima: Umformende Mediennutzung zwischen technischem Können, industrieller Vereinnahmung und ästhetischem Anspruch", in: *kunsttexte.de*, Nr. 1, 2010; "Computer Demos and the Demoscene: Artistic Subcultural Innovation in Real-Time". In: Judith Funke, Stefan Riekeles, Andreas Broeckmann, Hartware MedienKunstVerein (Hg.): *Proceedings of the 16th International Symposium of Electronic Art ISEARuhr2010*. Berlin: Revolver Publishing 2010, S. 124–126.

Andrea Hemetsberger is Professor of Branding at Innsbruck University School of Management, Austria. She holds a Doctorate in Marketing from Innsbruck University, and attended Tilburg University, NL, the Schulich School of Business, Canada, as well as ESSEC Business School and the Université Paris-Dauphine, both in France. Her research interests revolve around branding, consumer self-transformation, democratization of markets, and the open-source community. She has published in Organization Studies, the Journal of Business Research, the Journal of Macromarketing, Management Learning, the Journal of Business-to-Business Marketing, and Advances in Consumer Research.

Aletta Hinsken, Magister Artium (2009), Literaturwissenschaftlerin. Studium der Deutschen Literaturwissenschaft, Politikwissenschaft und Deutschen Sprachwissenschaft in Gießen. Seit 2010 Promotion an der Justus-Liebig-Universität Gießen am Institut für Komparatistik zum Thema: *reliable unreliable*. Zitieren als Mittel der Konstruktion und Dekonstruktion des erzählerischen Ichs. Stipendiatin der Graduiertenförderung der Justus Liebig Universität seit 2011. Arbeitsschwerpunkte: Kulturtheorie, Intertextualitäts- und Intermedialitätstheorie, Narratologie.

Tobias Hölterhof, M.A., ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Mediendidaktik und Wissensmanagement der Universität Duisburg-Essen. Studium der Philosophie, Informations- und Medienwissenschaften in Düsseldorf und Nantes (Frankreich), Doktorand im Fach Philosophie an der Universität Düsseldorf. Aktuelle Arbeitsschwerpunkte: E-Learning und Blended Learning in der hochschulübergreifenden Lehre, Gestaltung von Learning Management Systemen, Medienphilosophie und Mediendidaktik.

Theo Hug holds a Dr. phil. and is a professor at the Institute of Psychosocial Intervention and Communication Studies at the University of Innsbruck, and coordinator of the Innsbruck Media Studies research group. His areas of interest include media education and media literacy; e-education and micro learning; theory of knowledge; and methodology and philosophy of science. He is particularly interested in interfaces of medialization and knowledge dynamics as well as learning processes. Weblink: http://hug-web.at/.

Nicholas John is a postdoctoral fellow in the Department of Communication and Journalism at the Hebrew University of Jerusalem. His research interests include new media and the interface between technology and society. He is currently writing a book that explores the concept of sharing across a range of social locations, including the internet, sharing economies, and the therapeutic narrative.

Magnus Lawrie is a graduate student at Edinburgh College of Art, University of Edinburgh. He is the recipient of the ELMCIP PhD studentship. Since completing a BA (Hons) in fine art and an MFA in public art, he has been involved in groups concerned with free software and self-organizing practice. This has involved hackspaces and free media labs in Scotland and elsewhere in Europe. He was active in establishing the Chateau Institute of Technology and the Electron Club in Glasgow.

Ronald Maier, PhD, Professor of Information Systems at the School of Management, University of Innsbruck, Austria. He has published articles on knowledge management (systems) in a number of research journals, books and conference proceedings. His research interests include data management and business intelligence, flexible and adaptive business processes, knowledge management and technology enhanced learning.

Claudia Paganini, geboren 1978 in Innsbruck, drei Kinder. Studium der Theologie und Philosophie in Innsbruck und Wien. Dissertation sub auspiciis praesidentis im Bereich Kulturphilosophie. Im Studienjahr 2010/11 Karenzvertretung an der Christlichen Philosophie in Innsbruck. Sie ist derzeit Erika-Cremer-Stipendiatin und arbeitet an einer Habilitation zur Medienethik.

Julia Rone is a researcher at the Department of Theory and History of Culture, Sofia University "St. Kliment Ohridski". Her work focuses on the intersections of visual culture, new media, and nationalism. She has been a coordinator of the 3-year project 'New Youth, New Media, New Causes', and has participated in such projects as 'New Mobilizations' and 'Media Monitoring Lab' with analyses of video social networks. Her publications include "The Ideology of Idiocy" (Seminar BG, platform in the field of Cultural Studies), "Video Memes as Profanations: Fegelein's Views on Folklore" (Seminar BG), "Vbox7: Homemade politics" (Media and Politics, anthology).

Klaus Rummler ist Medienpädagoge und Academic & Project Manager am Lehrgebiet Medienpädagogik und Didaktik multimedialer Lernumgebungen am Fachbereich Erziehungs- und Bildungswissenschaften an der Universität Bremen, Mitglied des Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung (ZeMKI) und Mitglied der London Mobile Learning Group (LMLG; www.londonmobilelearning.net).

Katharine Sarikakis is Professor of Media Governance at the Institut für Publizistik und Kommunikationswissenschaft at the University of Vienna. Prior to that she directed the Centre for International Communications Research at the University of Leeds, UK. She has held positions at Karlstad and McGill Universities. Her books include *Globalisation and Media Policy* (2006), *Powers in Media Policy* (2004) and the edited volumes *Media*

and Cultural Policy in the European Union (2007) and *Feminist Interventions in International Communication* (2008).

Hans-Martin Schönherr-Mann ist Essayist und Professor für Politische Philosophie an der Ludwig-Maximilians-Universität München; Gastprofessor für Wissenschaftstheorie an der Leopold-Franzens-Universität Innsbruck; letzte Buchpublikationen: 2010: *Die Macht der Verantwortung*, Karl Alber, Freiburg; *Globale Normen und individuelles Handeln*, K&N Würzburg; 2009: *Der Übermensch als Lebenskünstlerin*, M&S, Berlin; 2008.

Sebastian Sevignani is working on his doctoral thesis at the University of Salzburg, focusing on the problem of privacy in (knowledge-based) capitalism. He is a member of the Unified Theory of Information Research Group (UTI) and of the working group 'Public Policy and the Regulation of Surveillance' of the European Cooperation in Science and Technology Action 'Living in Surveillance Societies' (COST Action IS0807). He is member of the editorial team of tripleC: Journal for a Global Sustainable Information Society.

Felix Stalder ist Professor für die Digitale Kultur und Theorien der Vernetzung an der Zürcher Hochschule der Künste, Mitarbeiter im Forschungsprojekt „Medienaktivismus" an der Universität Innsbruck und freier Autor in Wien. Er forscht zu neuen Formen der Wissens- und Kulturproduktion und den politisch-kulturellen Dimensionen der Vernetzung. Seine Publikationen umfassen die Bücher, u.a. „Manuel Castells and the Theory of the Network Society" (2006) und „Deep Search: The Politics of Search Beyond Google" (2009) und Aufsätze in Sammelbänden, u.a. „Geistiges Eigentum und Originalität: Zur Politik der Wissens- und Kulturproduktion" (Thuria & Kant, 2011). felix.openflows.com

Wolfgang Sützl, Philosoph, Medientheoretiker, Übersetzer. Doktorat in Philosophie an der Universitat Jaume I, Castellón, Spanien, mit einer Arbeit über Gianni Vattimo. MA in Peace Studies, University of Bradford, GB; Mag. phil. in Translationswissenschaft, Universität Wien. Core-Faculty-Mitglied des Transart Institute (Berlin/New York) und des MA in Peace Studies, Universität Innsbruck. Lehrtätigkeit in Österreich, Spanien und Lateinamerika. Wissenschaftlicher Mitarbeiter des Forschungsprojekts „Medienaktivismus" an der Universität Innsbruck (FWF, P 21431-G16). Neuere Veröffentlichungen u.a. *Activist Media and Biopolitics* (Hg. mit Theo Hug, 2012), sowie die Buchbeiträge *Digital Protestieren* (Kossek/Peschl 2012) und *Übersetzungstheorie als politische Medientheorie* (Kriwak/Pallaver 2012).

Alexander Unger ist wissenschaftlicher Assistent an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg am Lehrstuhl für Erziehungswissenschaftliche Medienforschung. Er lehrt im B.A./M.A Medienbildung: Visuelle Kultur und Kommunikation und forscht im Rahmen seines Habilitationsvorhabens zu neuen medialen Produktionspraxen. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehören des Weiteren die bildungstheoretischen Implikationen von Neuen Medien, sowie die Auswirkungen der Medialisierung auf Lernen und Raum (Transnationalisierung).

Karsten D. Wolf ist Professor für Medienpädagogik und Didaktik multimedialer Lernumgebungen am Fachbereich Erziehungs- und Bildungswissenschaften an der Universität Bremen und Leiter des Labs „Medienbildung | Bildungsmedien" am Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung (ZeMKI).

WITH CONTRIBUTIONS FROM / MIT BEITRÄGEN VON: Manuela Farinosi, Manfred Faßler, Leopoldina Fortunati, Michael Funk, Volker Grassmuck, Doreen Hartmann, Andrea Hemetsberger, Aletta Hinsken, Tobias Hölterhof, Nicholas A. John, Magnus Lawrie, Claudia Paganini, Julia Rone, Klaus Rummler, Katherine Sarikakis, Hans-Martin Schönherr-Mann, Sebastian Sevignani, Alexander Unger, Karsten D. Wolf.

ISBN 978-3-902811-74-5

9 783902 811745